

ПОЛТАВЦЕВ

НЕ КОПИРОВАТЬ

В И Н Т

G 83
207



ВИНТЪ

И

ДРУГІЯ КОММЕРЧЕСКІЯ КАРТОЧНЫЯ ИГРЫ

КАКЪ-ТО:

ПРЕФЕРАНСЪ, ВИСТЬ, ЕРАЛАШЪ, ВИСТЬ-ПРЕФЕРАНСЪ,
ПИКЕТЪ, БЕЗИКЪ, РАМСЪ, СТУКОЛКА, ШЕСТЬДЕСЯТЬ
ШЕСТЬ и Т. Д.

СЪ ПОЛНЫМЪ И ПОДРОБНЫМЪ ОБЪЯСНЕНІЕМЪ
ПРАВИЛЪ И ЗАКОНОВЪ

ВИНТА.

СЪ ПОДРОБНЫМЪ ОПИСАНІЕМЪ ИГРЫ

ВЪ ВИНТЪ

КЛАССИЧЕСКІЙ, СЪ ПРИКУПКОЙ, ПРИСЫПКОЙ
СЪ ГВОЗДЕМЪ, ГУСАРСКІЙ, КАВКАЗСКІЙ и пр.

СОСТАВИЛЪ

ЛЮБИТЕЛЬ ВИНТА И ЧЛЕНЪ МНОГИХЪ МОСКОВСКИХЪ КЛУБОВЪ

Ө. П. ПОЛТАВЦЕВЪ.

МОСКВА.

Типо-Литографія Ф. Л. Шмидке, Большая Дмитровка, д. Пустошкина,
близъ театра Корша.

1896.

НЕ КОПИРОВАТЬ

83
207

98175
13499

ВИНТЪ

И

ДРУГІЯ КОММЕРЧЕСКІЯ КАРТОЧНЫЯ ИГРЫ

КАКЪ-ТО:

ПРЕФЕРАНСЪ, ВИСТЪ, ЕРАЛАШЪ, ВИСТЪ-ПРЕФЕРАНСЪ,
ПИКЕТЪ, БЕЗИКЪ, РАМСЪ, СТУКОЛКА, ШЕСТЬДЕСЯТЬ
ШЕСТЬ и Т. Д.

СЪ ПОЛНЫМЪ И ПОДРОБНЫМЪ ОБЪЯСНЕНІЕМЪ
ПРАВИЛЪ И ЗАКОНОВЪ

ВИНТА.

СЪ ПОДРОБНЫМЪ ОПИСАНІЕМЪ ИГРЫ

ВЪ ВИНТЪ

КЛАССИЧЕСКІЙ, СЪ ПРИКУПКОЙ, ПЕРЕСЫШКОЙ,
СЪ ГВОЗДЕМЪ, ГУСАРСКІЙ, КАВКАЗСКІЙ и пр.

СОСТАВИЛЪ

ЛЮБИТЕЛЬ ВИНТА И ЧЛЕНЪ МНОГИХЪ МОСКОВСКИХЪ КЛУБОВЪ

Ө. П. ПОЛТАВЦЕВЪ.

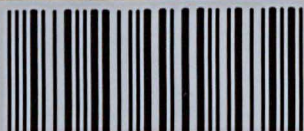
МОСКВА.

Типо-Литографія Ф. Л. Шмидке, Большая Дмитровка, д. Пустовкина,
близъ театра Корша.

1896.



88804-0



2007043883

ОГЛАВЛЕНІЕ.

	Стран.
Отъ издателя.....	VII
Исторія винта.....	1
Глава I.	
Названіе и подраздѣленіе картъ	5
Глава II.	
Винтъ классическій, правила сдачи и выборъ мѣстъ..	6
Случаи обязательной пересдачи	9
Правила переговоровъ и назначеніе игры.....	10
Правила розыгрыванія винта	25
Особыя правила для всѣхъ винтовъ	34
Винтъ впятеромъ и шестеромъ	36
Таблицы для пяти играющихъ.....	37
Таблицы для шести играющихъ	38
Разсчеты и записи въ винтѣ	39
Глава III.	
Винтъ съ прикупкой обыкновенный	48
Глава IV.	
Винтъ съ прикупкой и пересыпкой.....	53
Глава V.	
Винтъ съ прикупкой, пересыпкой и съ гвоздемъ.....	56
Глава VI.	
Винтъ съ восходящей коронкой	59

Глава VII.

Винтъ втроемъ съ болваномъ.....	61
Винтъ втроемъ съ постояннымъ болваномъ.....	62
Винтъ втроемъ съ болваномъ переходящимъ	63

Глава VIII.

Винтъ съ пересадкой.....	65
--------------------------	----

Глава IX.

Винтъ съ мусоромъ.....	67
------------------------	----

Глава X.

Винтъ гусарскій.....	68
----------------------	----

Глава XI.

Винтъ бисмарковскій.....	69
--------------------------	----

Глава XII.

Винтъ петербургскій.....	71
--------------------------	----

Глава XIII.

Винтъ кавказскій или симферопольскій.....	71
---	----

Глава XIV.

Винтъ съ прикупкой въ 8 картъ.....	72
------------------------------------	----

ЧАСТЬ II.

Коммерческія и другія игры.

Глава XV.

Вистъ.....	77
Еролашъ.....	83

Глава XVI.

Преферансъ.....	83
Преферансъ вдвоемъ.....	84
Преферансъ втроемъ и вчетверомъ.....	85
Преферансъ простой или обыкновенный.....	86

Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ.....	86
Преферансъ съ курочкой.....	86
Преферансъ съ котломъ.....	87
Преферансъ съ мизерами.....	87
Преферансъ уверть.....	88
Правила преферанса.....	90
Таблицы расчетовъ преферанса.....	97
Преферансъ гусарскій.....	104

Глава XIX.

Безикъ.....	105
Безикъ вдвоемъ.....	106
Безикъ втроемъ.....	109
Безикъ вчетверомъ.....	110
Безикъ безкозырный.....	110

Глава XX.

Пикетъ.....	111
Правила пикета.....	112
Записи пикета.....	129

Глава XXI.

Мушка.....	122
Мушка обыкновенная.....	223
Мушка лентюрлю.....	127
Мушка Памфилъ.....	130
Мушка шутиха.....	131
Мушка мистигри.....	132
Мушка копилка.....	133

Глава XXII.

Рамсъ.....	136
------------	-----

Глава XXIII.

Стуколка.....	140
Правила стуколки.....	141
Стуколка съ гольцомъ.....	143
Стуколка съ прикупкой.....	144
Стуколка со шлейфомъ.....	145
Стуколка обязательная.....	146

Глава XXIV.

Макао.....	147
------------	-----

Глава XXV.

Баккара.....	151
--------------	-----

Глава XXVI.

Тринадцать	153
----------------------	-----

Глава XXVII.

Двадцать одно	155
-------------------------	-----

Глава XXVIII.

Семерикъ	157
--------------------	-----

Глава XXIX.

Шестьдесятъ шесть	160
-----------------------------	-----

Глава XXX.

Польскій банчекъ	165
----------------------------	-----

Глава XXXI.

Горка	169
-----------------	-----

Глава XXXII.

Кончинка или палки	172
------------------------------	-----

Отъ издателя.

Люди сороковыхъ годовъ говорили: „какъ пріятно въ вечеръ майскій, чай китайскій распивать“. Люди шестидесятыхъ годовъ добавили къ этому: „и въ чай китайскій, ромъ ямайскій подливать“. Люди же современные не увлекаются ни чаемъ китайскимъ, ни ромомъ ямайскимъ. а прямо говорятъ: „какъ пріятно въ винтъ играть“.

Да, дѣйствительно, нѣтъ лучшаго время-препровожденія, какъ винтить на зеленомъ полѣ, съ компаніей вполне понимающей игру въ винтъ.

Здѣсь является воодушевленіе, забываются всѣ душевныя невзгоды, является развитіе умственныхъ способностей, затрогивается струнка самолюбія, чувствуется глубоко нравственное, честное настроеніе не обыграть противниковъ съ цѣлью ограбить ихъ карманъ, а лишь показать себя, насколько мы выше въ пониманіи и значеніи игры въ винтъ, такъ какъ эта игра и безъ денежныхъ расчетовъ представляетъ собою громаднѣйшій интересъ. Дѣйствительно игра въ винтъ настолько интересна, настолько увлекательна, что, будучи изобрѣтена нашими соотечественниками въ Сибири, въ скоромъ времени, такъ заинтересовала всѣхъ, что нѣтъ кажется той части свѣта и въ немъ того государства, въ которомъ не играли бы въ винтъ. Не будемъ говорить про Европу, гдѣ въ Россіи, Англіи, Франціи, Германіи и пр. винтъ сдѣлался любимой карточной игрой; но намъ хорошо извѣстно, что въ Америкѣ,

Въ часъ досуга, въ длинные зимніе вечера которыми славится нашъ сѣверный край, въ Сибири, въ какомъ то городкѣ собрались любители поиграть въ карты, что бы убить время. Эти собранія бывали каждый день, и такъ всѣмъ надоѣли тѣ игры, которыя въ то время были въ ходу, что любители поиграть придумали составить какую либо новую игру, благо на это дѣло у нихъ было по вечерамъ много свободнаго времени. Разъ явилось подобнаго рода условіе, надо было привести его въ исполненіе, для чего любители эти положили себѣ задачей сочинить новую игру, которая была бы не только не азартною, коммерческою, но притомъ и умною, занимательною, требующею большой практики и размышленія, что все вмѣстѣ взятое дѣлало бы эту игру, настолько увлекательною, что матеріальный, денежный интересъ долженъ оставаться на заднемъ планѣ, — да денежный интересъ друзьямъ этимъ былъ и не нуженъ, такъ какъ эти люди были съ большими средствами, пользовались всѣми благами, которыми могутъ пользоваться богачи, коимъ не доставало лишь одного, котораго нельзя было пріобрѣсть ихъ богатствомъ, это лишь средство, найти возможность убить свободное время, весело и въ свое удовольствіе, такъ какъ находясь далеко въ Сибири, они не могли найти тѣхъ удовольствій, которыми привыкли пользоваться жители столицъ, нашей матушки Россіи.

Задумано, — сдѣлано! Всякій изъ сотоварищей давалъ свои совѣты, всякій по своему комбинировалъ свои идеи и такимъ образомъ составилъ винтъ сибирскій или классическій, на которомъ въ послѣднее время создались и прочіе винты, такъ сильно распространившіеся по всему свѣту, о чемъ будемъ мы говорить впослѣдствіи, о каждомъ въ отдѣльности, а пока должны сказать, что слово „винтъ“ произошло отъ часто употребляемаго выраженія игроковъ: „подвинтить своихъ противниковъ на штрафъ“. А

слово „подвинтить“ взялось отъ назначенія въ строгомъ порядкѣ мастей и отъ строгого соблюденія очереди въ переговорахъ, приподнимавшихъ одинъ за другимъ свои игры въ винтообразномъ теченіи. И такимъ образомъ явилась игра въ винтъ, которая выработала свои собственные законы и правила, о чемъ мы въ подробности займемся далѣе.

Игра въ винтъ признана всѣми за игру самую умную, изъ всѣхъ, до сего времени извѣстныхъ, коммерческихъ игръ. Она увлекательна и занимательна, а потому и приняла полную самостоятельность по всему свѣту, такъ какъ сверхъ всего требуетъ быстраго соображенія, находчивости и догадливости. Даетъ много пищи уму, развиваетъ его, но не утомляетъ.

Это единственная игра изъ всѣхъ карточныхъ игръ, гдѣ одного умѣнья очень мало, она требуетъ кромѣ того громаднхъ практическихъ знаній.

Лучшимъ доказательствомъ, насколько винтъ занимателенъ, служить то, что хорошіе игроки по большей части избѣгаютъ садится играть съ людьми мало понимающими значеніе винта и стараются всегда подбирать партнеровъ лучшихъ или равныхъ себѣ по игрѣ. Въ другихъ же играхъ наоборотъ, хорошіе игроки всегда съ удовольствіемъ садятся играть съ людьми менѣе знающими, чтобы тѣмъ самымъ поживиться ихъ карманомъ. А потому чѣмъ партнеры лучше подобраны по своимъ пониманіямъ правилъ и законовъ винта, тѣмъ пріятнѣе и веселѣе ведется сама игра, причемъ не бывають ни споры, ни недоразумѣнія. А такъ какъ подобныя партіи обыкновенно встрѣчаются рѣдко и притомъ большинство играющихъ не желаютъ слѣдовать законамъ и правиламъ, выработаннымъ на практикѣ игроками въ винтъ, то подобныя личности сдѣлавъ непростительную ошибку, въ видахъ своего оправданія, сейчасъ же придумываютъ какое-либо правило, не на чемъ не основанное и тѣмъ самымъ

является споръ, часто настолько сильный, настолько обостряемый, что доходить до весьма непріятнаго отношенія играющихъ другъ къ другу. Часто споръ этотъ настолько затрогиваетъ самолюбіе, что принимаютъ со стола подсвѣчники и пепельницы, боясь дурныхъ послѣдствій.

Вслѣдствіе этого, хорошо сдѣлаютъ если самые истинные любители винта, будутъ какъ можно чаще обращаться къ нашему руководству, въ которомъ мы изложили всѣ правила и законы, выработанные долготѣнною практикой знаменитыхъ винтеровъ, а этими правилами и этими законами пользуются всѣ клубы для разрѣшенія недоразумѣній, могущихъ встрѣтиться между играющими въ винтъ, которыя обязаны повиноваться имъ.

Прежде чѣмъ приступить къ описанію игры въ винтъ, его правилъ и законовъ, мы составляя это руководство, думаемъ что имѣемъ дѣло съ людьми, положительно незнающими, т.-е. неимѣющими понятія о какихъ-либо карточныхъ играхъ, а тѣмъ болѣе коммерческихъ. Если всякій изъ насъ, бывши еще ребенкомъ, игралъ съ няней въ дурачки, въ носки, или пьяницы, то это далеко не доказываетъ, что онъ имѣетъ понятіе о картахъ; это невинное и пожалуй безотчетное время препровожденіе, не даетъ права думать, что мы знаемъ всѣ наименованія и всѣ подраздѣленія картъ, которыя намъ необходимо знать при играхъ коммерческихъ, а потому, оставляя все въ сторонѣ, прямо переходимъ къ изученію картъ, начиная съ азбучки, если такъ можно выразиться.

ГЛАВА I.

Названіе и подраздѣленіе картъ.

Если не разбирать карты по ихъ сортамъ, которыя имѣются въ продажѣ для различныхъ игоръ, то ихъ можно раздѣлить на двѣ категоріи, которыя употребляются въ коммерческихъ играхъ, это карты: однѣ имѣють въ колодѣ 32 карты, а другія 52 карты. Двѣ таковыхъ колодъ, одна синяго или зеленого крапа (сорочка), а другая краснаго, носятъ названіе полной игры. Въ какія игры употребляется колода въ 32 карты и въ какія 52, будетъ нами описано, при поясненіи каждой игры въ отдѣльности, а теперь должны мы сказать, что каждая колода содержитъ въ себѣ четыре масти, именно: самая старшая мость называется червями, за ней въ нисходящемъ порядкѣ относительно старшинства слѣдуетъ мость бубновая, далѣе трефовая и наконецъ самая младшая — это пиковая.

Пиковая и Трефовая масти чернаго цвѣта. Каждая мость по старшинству подраздѣляется такъ: самой старшей картой считается тузъ, гдѣ по срединѣ карты имѣется одно очко, т.-е. одинъ только значекъ, соотвѣтственной масти.

Далѣе по нисходящему старшинству слѣдуетъ карта, называемая королемъ, съ изображеніемъ короля со значкомъ той масти, къ какой онъ принадлежитъ; за королемъ слѣдуетъ дама, потомъ валетъ. Всѣ эти карты носятъ общее названіе фигуръ.

За фигурами слѣдуютъ карты очковыя, т.-е. съ изображеніемъ лишь однихъ значекъ, по которымъ

различаются масти, а по числу этихъ знаковъ, т.-е. очковъ, носятъ названія картъ, такъ напр. самая старшая очковая карта это та, которая имѣетъ десять очковъ, называется десяткой, за ней слѣдуетъ карта имѣющая девять очковъ и называемая девяткой, далѣе восьмерка, семерка, шестерка, пятерка, четверка, тройка и наконецъ двойка, имѣющая только два очка и считается самой младшей картой въ каждой масти.

Такимъ образомъ, въ каждой масти отъ туза до двойки включительно находится тринадцать картъ, а такъ какъ въ каждой колодѣ четыре масти, то 4×13 будетъ 52, что и составляетъ полную колоду.

Колода картъ, такъ называемая преферансная имѣетъ 32 карты отъ туза до семерки включительно, а отъ семерки и т. д. до двойки включительно отбрасываются.

Зная подраздѣленіе и значеніе картъ, мы смѣло можемъ приступить къ объясненію правилъ и игры въ винтъ. А такъ какъ въ настоящее время практикуются различные роды винта, но всѣ онѣ подходятъ къ однимъ и тѣмъ же правиламъ и законамъ одного и того же родоначальника, такъ называемаго сибирскаго или классическаго винта, то мы и приступаемъ къ описанію этого винта и его правилъ, такъ какъ не изучивъ его основательно, трудно будетъ понять всѣ прочіе винты.

ГЛАВА II.

Правила игры въ классическій винтъ.

Правила сдачи и выборъ мѣста при началѣ игры.

Въ классическій винтъ обыкновенно играютъ вчетверомъ и въ двѣ колоды по 52 карты.

Начинаютъ съ того, что полную колоду картъ кладутъ на лицевой стороной внизъ, раз-

складываютъ по столу и всякій играющій беретъ по одной картѣ. Кто вынетъ самую младшую карту, тотъ имѣетъ право выбирать мѣсто, а партнеромъ его будетъ тотъ, кто вынетъ младшую карту вслѣдъ за первымъ, выбравшимъ мѣсто и сей послѣдній садится противъ перваго (*vis-a-vis*).

Если будутъ вынуты одинаковыя, т.-е. равныя карты, какъ напр. девятка и девятка, король и король, то въ этомъ случаѣ старшинство опредѣляется по мастямъ, помня, конечно, что пиковая масть будетъ самая младшая, а червонная самая старшая, о чемъ мы уже говорили въ I главѣ.

Если будетъ вынутъ какой-либо тузъ, то онъ въ данномъ случаѣ считается самымъ младшимъ, даже младшая двойка, такъ какъ имѣетъ только одинъ очекъ, а потому лицу, взявшему туза предоставляется выборъ мѣста. Когда же будутъ вмѣстѣ два туза, то старшинство опять-таки опредѣляется старшинствомъ масти.

Когда при выборѣ картъ, кто либо по нечаянности возьметъ двѣ карты заразъ, то онъ обязанъ обратно положить ихъ въ колоду и выбрать только одну, которую и отерываетъ.

Такимъ образомъ выходитъ то, что игроки, взявшіе младшія карты, играютъ другъ съ другомъ за одно, и весь ихъ интересъ сосредоточиваютъ противъ двухъ слѣдующихъ противниковъ, взявшихъ болѣе старшія карты и противники эти играютъ также вмѣстѣ за одно.

Право сдачи картъ принадлежитъ тому, кто выбиралъ мѣсто, причемъ тасовать карты всякій долженъ открыто, держа карты надъ столомъ такъ, чтобы лицевая сторона не была бы видна тому, кто тасуетъ колоду. Что дѣлаютъ и тогда, когда послѣ игры собираютъ карты для тасованія.

Когда карты хорошо перетасованы, то даютъ снимать ихъ сосѣду, сидящему по правую сторону сдающаго, причемъ сдающій обязанъ наблюдать, чтобы сѣмка была сдѣлана аккуратно, т.-е. чтобы

въ каждой половинѣ снятыхъ картъ ни въ какомъ случаѣ не могло оставаться менѣе пяти картъ, въ противномъ случаѣ сдатчикъ обязанъ вновь хорошо перемѣшать карты и вновь дать снять правому сосѣду. Перетасовка эта дѣлается и тогда, когда при снятіи картъ случайно откроется какая либо карта. Карты сдаютъ каждому по одной, начиная слѣва на право.

Въ то время когда карты сняты правильно, то послѣ этого сдатчикъ ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права карты вновь перетасовывать и вновь просить снимать. Если это послѣдуетъ, то сдатчикъ лишается права на сдачу, а сдаетъ слѣдующій, въ лѣво сидящій отъ него сосѣдъ, и слѣдующими картами, но не тѣми, которыми надлежало сдавать.

Послѣ съемки, сдающій ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права подсматривать нижнюю карту, а равно и свои во время сдачи.

Засадавшійся сдачикъ имѣетъ право пересдать вновь, но лишь только въ томъ случаѣ, если еще никто не смотрѣлъ своихъ картъ. Но тогда, когда кто либо изъ играющихъ посмотрѣлъ хоть одну изъ полученныхъ имъ картъ, то въ случаѣ засады, всѣ карты смѣниваются и слѣдующій игрокъ сдаетъ въ другія карты. А потому чтобы не лишить право сдатчика вновь продолжать сдачу, лучше всего не смотрѣть картъ, пока имъ не будутъ всѣ розданы.

Въ то время когда карты кѣмъ либо сданы не въ очередь и партнеры не замѣтили этого, — допустили до полной роздачи картъ, сдача считается законной и игра должна быть розыграна. Если же эта ошибка кѣмъ либо будетъ замѣчена до роздачи картъ полностью, то карты смѣниваются и сдаются тѣмъ игрокомъ, за которымъ принадлежитъ право сдачи.

Каждый изъ играющихъ послѣ роздачи картъ, обязанъ провѣрять всѣ ли 13 картъ имъ получены. Если окажется что у него картъ болѣе или менѣе чѣмъ слѣдуетъ, то карты вновь перездаются тѣмъ

же сдатчикомъ; но эта пересдача допускается лишь въ то время когда еще не послѣдовалъ выходъ, т. е. до переговоровъ, во время переговоровъ или послѣ переговоровъ, но разъ выходъ сдѣланъ игра признается законною и разыгрываютъ до конца, при чемъ поступаютъ такъ: если у кого либо окажется 12 картъ, то онъ обязанъ снять ее на 12-ю взятку, а если будетъ 14 картъ, то эта остается до конца игры и уже послѣ игры ее сбрасываютъ. Но если лишняя карта т. е. 14-я окажется у самого сдатчика, и онъ до выхода картъ т. е. до начала объявленія къмъ либо игры, даже и самимъ сдатчикомъ не замѣтитъ что у него имѣется 14 картъ, то противная сторона пишетъ за сдатчикомъ штрафъ 2000 фишъ.

Обязательно должна быть пересдача въ данныхъ случаяхъ:

1) Если сдача начата не по порядку т. е. не съ контръ-партнера, сидящаго съ лѣвой стороны, а съ какого либо другаго игрока.

2) Если сдающій сдаетъ не своей колодой, а колодой своихъ противниковъ, такъ какъ мѣнять колоду можно только по окончаніи партіи. Право этой обмѣны принадлежитъ обѣимъ сторонамъ. Карты дозволяется мѣнять не только при первой сдачѣ по окончаніи партіи, но даже и при второй сдачѣ, если конечно, при первой онѣ не были уже обмѣнены.

3) Если сдатчикъ сдаетъ не въ очередь и во время остановится.

4) Если сдатчикъ по забывчивости начинаетъ сдавать не по одной картѣ, какъ это требуетъ при игрѣ въ винтъ а по двѣ.

5) Если окажется при сдачѣ что карты при тасовкѣ будутъ находится лицевой стороной вверхъ лежащей, или при сдачѣ случайно перевернется вверхъ лицевой стороной.

6) Если сдающий не далъ снять правому сосѣду и это будетъ кѣмъ либо замѣчено.

7) Если окажется недостатокъ въ колодѣ картъ, которыя могутъ случайно или упасть на полъ или попасть въ другую колоду и наконецъ.

8) Если карты сданы не правильно, т. е. будетъ у однихъ болѣе, а у другихъ менѣе и когда послѣ сдачи картъ они еще ни кѣмъ не смотрѣны о чемъ мы уже говорили.

Ни одинъ игрокъ не можетъ снимать или сдавать за своего партнера, если на это не послѣдуетъ полного соглашенія противниковъ.

Послѣ окончанія партіи или ропера,—безъ различно, колода окажется не полной, или какимъ либо образомъ смѣшанной, т. е. будетъ имѣться въ колодѣ какія бы то не было двѣ одинаковыхъ карты, то записи не уничтожаются а остаются въ полной силѣ, какъ будто игра была съ надлежащей колодой.

Каждый игрокъ можетъ потребовать на свой счетъ новую колоду картъ, но только по окончаніи ропера. Это послѣднее правило понятно относится исключительно до клубскихъ игроковъ.

Правила переговоровъ и назначеніе игры.

Начинаетъ объявлять тотъ кто сдавалъ, за нимъ слѣдуетъ противникъ его, сидящій по лѣвую сторону, далѣе визави сдатчика, т. е. его партнеръ и наконецъ четвертый игрокъ, т. е. противникъ сдатчика, сидящій по правую его сторону. Подобная очередь обязательно должна соблюдаться въ строгомъ порядкѣ. Послѣ объявленія четвертымъ игрокомъ, продолжаютъ въ томъ же порядкѣ переговоры, начиная опять съ сдатчика и т. д.

Игрокъ сдѣлавшій назначеніе не въ очередь, лишается права на послѣдующіе переговоры, а его партнеръ не имѣетъ права дѣлать назначеніе въ первую очередь, и обя-

занъ первый кругъ пропустить молчаніемъ, а со второго круга права переговоровъ его востановляются.

Въ каждую очередь дозволяется дѣлать только лишь одно назначеніе, но если кто сдѣлаетъ два подрядъ; не выслушавъ своего сосѣда, то онъ подчиняется тѣмъ же условіямъ, которыя высказаны ниже въ предыдущемъ параграфѣ, такъ какъ онъ сдѣлалъ это показаніе не въ очередь.

Прежде чѣмъ назначить, т. е. объявить что либо, надо со вниманіемъ хорошо разсмотрѣть свои карты и все хорошо обдумать, такъ какъ никакія извиненія и поправки при неправильномъ назначеніи, т. е. объявленіи, ни въ какомъ случаѣ не допускаются. А равно не допускають лишнихъ разговоровъ не касающихся до игры, а тѣмъ болѣе какіе либо намеки, мимики и выразительныя жестикулированія, выясняющія смыслъ игры, т. е. дополняющее не досказанное, могущее служить вредомъ для противниковъ и для пользы своей.

Общее и главное правило при игрѣ въ винтъ это молчаніе, т. е. что кромѣ переговоровъ въ строгой формѣ выражающихся, не должно быть допускаемо ни какихъ излишнихъ фразъ и словъ, которые могутъ быть приняты къ умысленнымъ намекамъ, не деликатно поясняющимъ игру. Въ то время, когда всѣ карты розданы по рукамъ, кромѣ названія мастей и числа взятокъ, не о чемъ болѣе не должно говорить, такъ какъ посторонніе разговоры развлекають и мѣшаютъ вслушиваться къ назначеніямъ и запоминать переговоры, и тѣмъ самымъ вызываютъ неудовольствіе въ играющихъ, которые изъ вѣжливости хотя иногда и не выкажутъ ни чего, но наслѣдующій разъ будутъ избѣгать говорливыхъ болтуновъ.

Выраженія: „пикишки, трефишки, бубнишки, червишки“ или: „вы ничего больше ни скажите? вы все пасуете вы больше не набавите? слышали я сказалъ прямо безъ козыря? понимаете я говорю

бубны? помните что я безъ паса два раза говорилъ бубны? я говорю наконецъ третій разъ бубны? Ахъ! я наконецъ пасъ? Поняли?... и т. д.“ въ этомъ родѣ. — Все это должно строго прислѣдоваться и ни въ какомъ случаѣ не можетъ быть допускаемо. Такъ же не допускается одобреніе и не одобреніе словомъ, жестомъ или мимикой на сносъ своего портнера или его ходъ, считать вслухъ вышедшія козыри или сторонія масти и при выходѣ какой либо карты пояснять что она отыгранная или проходящая; при выходѣ съ какой либо карты внушительно ударять ею по столу, что бы тѣмъ самымъ обратить вниманіе портнера, а равно внушительно ударять при сносѣ. Все это повторяемъ не должно допускаться такъ какъ оно не только не вѣжливо но даже и не честно.

Всѣ ошибки, которыя могутъ послѣдовать, должны разъясняться лишь послѣ того, какъ будетъ разыграна партія, но отнюдь не во время самого розыгрыша, что бы тѣмъ самымъ во первыхъ не приостанавливать ходъ игры, не путать ее и не дать возможности выяснить когда и у кого находятся на рукахъ карты. Всѣ ошибки необходимо разъяснить какъ мы сказали послѣ окончанія партіи, будутъ-ли эти ошибки сдѣланы противной стороною или портнеромъ, — все равно, такъ какъ этимъ способомъ можно на практики усвоить тѣ обширные правила, бызъ которыхъ не мыслимо хорошо играть въ винтъ; но ошибки эти должны разбирать не горячася, разумно и спокойно.

Игра въ винтъ главнымъ образомъ основана на взяткахъ. Чѣмъ будетъ взято больше взятокъ, тѣмъ игра ститается выше и записи по расчету этихъ взятокъ будутъ больше. Для этого самаго, что бы воспользоваться этими взятками, мы должны послѣ извѣстнаго переговора объявить сколько мы желаемъ взять этихъ взятокъ, и разъ объявивъ число взятокъ обязаны это число сдѣлать, въ противномъ случаѣ за всякую не добранную взятку пишутъ за нее штрафъ по расчету

Самое меньшее число взятокъ это при объявленіи игры простой т. е. въ томъ случаѣ, гдѣ объявитель долженъ взять 7 взятокъ изъ коихъ 6 считаются обыкновенными а седьмая будетъ леве. Всехъ леве семь, а поэтому выходятъ такіа расчеты:

При объявленіи простой игры необходимо взять семь взятокъ.

При объявленіи два необходимо взять два леве т. е. 8 взятокъ.

При объявленіи три берется три леве,—9 взятокъ

При четырехъ игрѣ, — четыре леве или 10 взятокъ.

При пяти—пять леве или 11 взятокъ.

При объявленіи шести т. е. шлема малаго надо взять шесть леви или все ровно 12 взятокъ.

При объявленіи большаго шлема, необходимо взять всѣ тринадцать взятокъ.

Прежде чѣмъ приступимъ къ объясненіямъ правилъ переговоровъ для назначеніи игры, мы для большей ясности обязаны познакомится съ той не сложной наменклатурной картѣ, которую всякій играющій въ винтъ долженъ обязательно знать.

Карта бланкъ называется та карта, которая имѣется на рукахъ только въ единственномъ числѣ. Двѣ карты называются самъ другъ, три самъ третьей, четыре самъ четверть и т. д.

Фосками называются ничего не значущія карты, отъ двойки до девятки включительно.

Ренонсомъ называется та масть картъ, которая не имѣется на рукахъ, такъ напр. если при сдачѣ картъ не было дано ни одной черви или пикъ, или трефи или наконецъ бубень, то говоритъ что у такого то игрока былъ ренонсъ въ червахъ, пикахъ, трефахъ или бубнахъ. Если этотъ ренонсъ не случился при сдачѣ, то легко можетъ образоваться во время самой игры сносомъ ни чего не значущихъ фосокъ какой либо масти, на отхаживаемую партнеромъ или противной стороною масти.

Ренонсомъ называется еще и то, если игрокъ

имѣть на рукахъ масть, въ которую ходять, но снесетъ по ошибкѣ, карту другой масти или убьетъ козыремъ. Эти ренонсы въ винтѣ имѣють очень большое значеніе а именно:

Если кто либо изъ играющихъ сдѣлаетъ этотъ ренонсъ, то противная сторона отбираетъ у стороны сдѣлавшей ренонсъ три взятки, которыя противники и присчитываютъ къ своимъ взяткамъ.

Если же у сдѣлавшихъ ренонсъ не будетъ трехъ взятокъ, то за всякую недостающую взятку записываетъ штрафъ по расчету игры. Кромѣ этого на нихъ записываетъ противная сторона малый или большей шлемъ, смотря потому, остаются ли у нихъ взятки послѣ отобранія трехъ штрафныхъ взятокъ.

Тѣ игроки, которые объявили игру и сдѣлають ренонсъ, не имѣють права окончить роберъ или партіи (что такое партія и роберъ будетъ сказано ниже въ этомъ же отдѣлѣ) въ эту игру и болѣе 490 пуанъ не имѣють права записать къ партіи, какая бы сумма не получилась болѣе 490, но имѣетъ право эту цифру вычесть изъ полученной общей суммы и полученный остатокъ приписать къ оне-рамъ.

Ренонсъ исправить можно лишь тогда, когда взятка хотя закрыта и положена на столъ, но не сдѣланъ еще ходъ. Тогда тотъ кто сдѣлалъ ошибкой ренонсъ, обязанъ карту свою взять къ себѣ на руки, а вмѣсто нея положить карту согласно требуемой масти; но высшую или низшую, — это будетъ зависеть отъ желанія противныхъ сторонъ.

Всякій партнеръ имѣетъ право спросить своего партнера, сдѣлавшаго ренонсъ, но только лишь въ томъ случаѣ когда взятка еще не закрыта, не по ошибкѣ ли онъ сбросилъ другую масть? Если партнеръ отвѣтитъ отрицательно, а впослѣдствіе послѣ окончанія этой игры, окажется что дѣйствительно былъ сдѣланъ ренонсъ, то штрафъ со всѣми послѣдствіями ложится цѣликомъ на сдѣлавшаго ренонсъ. Если же партнеромъ подобнаго вопроса не было

сдѣлано, то оба должны отвѣчать въ одинаковой степени.

Когда игра окончена, то противная сторона имѣетъ право пересмотрѣть всѣ взятки, что бы убѣдиться въ сдѣланномъ ренонсѣ, для чего обязательно при каждой игрѣ, взятки должны класть по порядку, не смѣшивая ихъ между собою.

Если ренонсъ былъ замѣченъ, но во избѣжанія доказательствъ, карты будутъ смѣшаны, то ренонсъ считается доказаннымъ. Но если послѣ того какъ была снята колода для слѣдующей сдачи, и кто либо пожелаетъ доказать что былъ сдѣланъ ренонсъ, то это заявленіе не имѣетъ ни какой силы, а потому и остается безъ разслѣдованія.

Игра считается законною, но ставится штрафъ за ренонсъ лично тѣмъ, кто уронить карту подъ столъ не подыметъ ее своевременно, при розыграшѣ перекроетъ масть козыремъ или сдѣлаетъ на нее сносъ другой масти.

Партія считается оконченной, когда по расчету взятыхъ взятокъ образуется цифра 500. Кто первый достигнетъ этой цифры, за тѣмъ и остается партія. Изъ двухъ взятыхъ такихъ партій образуется роберъ а слѣдовательно кто изъ сторонъ возьметъ эти двѣ партіи за тѣмъ и остается роберъ.

Онерами называются первыя старшія козырные масти: тузъ, король, дама, валетъ и десятка. При безъ козырныхъ играхъ тузы считаются за онеры. За онеры обыкновенно записываетъ та сторона, у которыхъ будетъ больше онеровъ.

Коронкой называются карты идущія по порядку, начиная съ туза, короля, дамы, валета и т. д. Обыкновенной коронкой называется тогда когда оканчивается дамой. Чѣмъ длиннѣе образуется коронка такъ напр. оканчивающаяся восьмеркой, семеркой, шестеркой и т. д. тѣмъ запись за эти коронки будетъ значительнѣе. Коронки могутъ быть простыя и козырные. Козырные считаются вдвое дороже простыхъ. Въ то время, когда игра объяв-

лена безъ козырей, то всѣ коронки считаются какъ козырныя т. е. вдвойнѣ противъ простыхъ. Если же будутъ три туза на одной рукѣ то запись дѣлается какъ за простую коронку отъ дамы, четыре туза какъ отъ валета. Въ безкозырныхъ счетъ этимъ коронкамъ ведется какъ при козыряхъ т. е. двойнѣ.

Садятся играть въ винтъ обязательно съ тѣмъ что бы сдѣлать не менѣе трехъ роберовъ, Если же кто либо изъ играющихъ по какой либо причинѣ не пожелаетъ выполнить этого условія, и ранѣе трехъ роберовъ, оставить игру, то онъ обязанъ одинъ заплатить за карты.

Теперь ознакомившись со всѣмъ не обходимымъ, что касается до игры въ винтъ, мы приступимъ къ описанію веденію переговоровъ и правилъ объясненія для назначенія игры.

Сдатчикъ желающій назначить какую-бы не было игру, по строгимъ правиламъ долженъ имѣть на всѣхъ мастяхъ по одной заручки т. е. что онъ можетъ взять вѣрныхъ четыре взятки, и назначивъ какую либо масть, которой не менѣе четырехъ козырями, можетъ рассчитывать укрыться не большимъ козыремъ, что составитъ пять взятокъ; но такъ какъ онъ играетъ не одинъ, а съ помощію своего портнера, то всегда можно предполагать и надѣяться что его портнеръ можетъ миніумъ сдѣлать еще двѣ взятки, а слѣдовательно получится всего семь взятокъ, которые необходимы для объявленіе игры простой.

Подобное разумное расчисленіе многими изъ игроковъ не признается за основное правило, а потому они придерживаются того, что начинаютъ вести переговоры, не имѣя заручекъ на всѣхъ мастяхъ, но имѣютъ число лишь пять взятокъ на какой либо одной или двухъ мастей, при чемъ въ объявленныхъ козыряхъ имѣютъ не менѣе двухъ онеровъ. Сіе послѣднее правило по большей части практикуется всѣми винтерами. Противъ этого мы

говорить ничего не можемъ, такъ какъ не находимъ что бы правило это было не примѣнимо, но скажемъ только, что выше поясненное нами правило имѣть болѣе гарантія на вѣрность шансовъ, не проиграть объявленной нами игры. Но какъ въ первомъ, такъ равно и во второмъ способѣ объявленія, не обходимо, что бы на рукахъ было не менѣе четырехъ козырей съ двумя онерами.

Когда напр. сдатчикъ объявилъ предположимъ масть пики, то съ лѣво сидящей его сосѣдъ обязанъ (если конечно желаетъ) сказать свою какую угодно масть, допустимъ что онъ сказалъ бубны; за этимъ партнеръ сдатчика объявилъ свою масть (если таковая есть) черви; если же таковой масти нѣтъ т. е. четырехъ съ двумя онерами, то онъ обязанъ сказать пасъ. Если же у него найдутся четыре пики и на нихъ одинъ онеръ, то это будетъ называться хорошей поддержкой для его партнера, который уже раньше объявилъ пики, въ такомъ случаѣ прежде, чѣмъ показывать свою масть червонную, онъ обязанъ безъ паса сказать двѣ пики.

Послѣ объявленія двѣ пики, четвертый игрокъ можетъ сказать что ему угодно только уже неменьше двухъ но болѣе, сколько ему будетъ угодно, или можетъ сказать пасъ.

Если на рукахъ игрока имѣется вѣрныхъ шесть взятокъ, то онъ долженъ прямо назначить два, потому не сложному расчету, что разъ имѣя на рукахъ пять взятокъ, онъ можетъ надѣяться на помощь своего партнера на двѣ взятки для образованія простой игры для полученія семи взятокъ, то какое же будетъ основаніе не надѣяться на тѣже двѣ взятки, когда у васъ у самихъ находится на рукахъ шесть? Слѣдовательно не будетъ боязно назначить два что бы получить восемь взятокъ.

На подобномъ расчетѣ ведется и дальнѣйшее назначеніе.

Если же партнеръ вашъ кромѣ двухъ взятокъ, надѣется что онъ можетъ получить болѣе, то онъ

можетъ и увеличить на столько игру на сколько онъ имѣеть вѣрныя взятки, считая ваши.

При имѣннѣ на рукахъ семь вѣрныхъ должны объявить сразу три. Если же при этомъ партнеръ вашъ будетъ пасовать, не поддерживая васъ ни въ чемъ, то вамъ слѣдуетъ пріостановится возвышать игру и развѣ только надѣясь на счастливое дѣленіе картъ, можно сказать четыре; но это будетъ рискованно.

Предположимъ что кто нибудь объявитъ черви, какъ самую высокую масть, то слѣдующій не можетъ объявить ни какой масти простой, за исключеніемъ только ему дается возможность сказать не масть но безкозырей, (о чемъ мы сейчасъ будемъ говорить) или же какую либо масть но непременно не менѣе какъ два.

Безкозырей не объявляя ни какой масти и не говоря паса, слѣдуетъ обязательно говорить тогда лишъ, когда на рукахъ имѣется три или четыре туза. Все равно, будетъ ли при этомъ какая либо масть или не будетъ.

Назначая прямо съ руки игру два или три, обязательно должно имѣть не менѣе пяти козырей съ тузомъ и королемъ и кромѣ того еще какой либо онеръ. Въ данномъ случаѣ могутъ быть исключенія, которыя мы описывать не будемъ, но которыя со временемъ укажетъ сама практика.

Если имѣются на рукахъ одной масти пять съ двумя онерами не менѣе и другой также пять съ двумя онерами, то сначала говорятъ высшую масть напр. черви и, когда дойдетъ очередь опять говорить, то безъ паса говорятъ болѣе низшую масть уже объявляя напр. два пики. Если же имѣется кромѣ двухъ мастей, еще какія либо два туза, то сначала какъ мы сказали объявить черви, въ слѣдующую очередь безъ паса объявить безъ козырей и въ слѣдующую очередь такъ же безъ паса сказать два пики. Этимъ самымъ партнеръ пойметъ, что у васъ имѣется двѣ равныхъ масти и

два туза, но какіе тузы, ему до этого дѣла нѣтъ, при дальнѣйшемъ переговорѣ онѣ по заявленію, т. е. по переговорамъ противныхъ сторонъ могутъ выясниться; довольно и того что партнеръ будетъ знать при какихъ мастяхъ вы находитесь, и какія слѣдовательно могутъ быть козыри, или поддержки со стороны партнера. Назначаются при равныхъ мастяхъ козыри тѣ, у которыхъ имѣется болѣе онеровъ, такъ какъ онеры всегда имѣютъ большое значеніе при записяхъ.

Если-бы одинаковыхъ двухъ равныхъ мастей не было, а была-бы одна, которую вы назначили, и при ней есть какіе бы не было два туза, то показаль свою масть, и дождавшись очереди вы должны показать тузовъ, объявивъ, безъ козырей, безъ паса.

При не равныхъ мастяхъ всегда имѣется расчетъ играть въ тѣхъ мастяхъ, т. е. объявлять тѣ масти козырями, которыя болѣе не равны, такъ напр. имѣя короля, валета, десятку, девятку самъ пять всегда слѣдуетъ предпочесть козырьми, передъ той мастью, въ которой имѣется король, дама и валетъ самъ пять.

Когда вы имѣете двухъ тузовъ а масти не объявляли и не пасовали, то говорить безъ козырей не слѣдуетъ, а можно выждать время чтобы обошелъ переговоръ два или три раза и потомъ выждавъ и выслушавъ переговоры сторонъ, если найдете нужнымъ для поддержки своего партнера, можете сказать безъ козырей.

Два безъ козырей прямо съ рукъ безъ паса говорится лишь только тогда, когда имѣется на рукахъ четыре туза и при сильной масти или при хорошихъ картахъ.

Если партнеръ вашъ сразу сказалъ безъ козырей, т. е. показаль трехъ тузовъ, а у васъ имѣется четвертый тузъ, то лучше его показать объявляя два безъ козырей тогда, когда выяснится что у васъ есть надлежащая,

вѣрная игра, въ противномъ случаѣ, сразу объявивъ два безъ козырей, вы будете принуждены играть три, и тѣмъ самымъ можете быть то, что трехъ игръ у васъ не состоится и можно быть безъ взятки.

Въ то время, когда партнеръ вашъ сказалъ безъ козырей не слѣдуетъ показывать безъ паса какого либо имѣющагося у васъ короля бланкъ или четвертаго туза. Имѣя же короля самъ другъ или нѣсколько таковыхъ же королей, слѣдуетъ послѣ одного паса, показать ихъ и затѣмъ если есть четвертый тузъ сказать два безъ козырей.

Но на безъ козырей вашего партнера, обязательно слѣдуетъ безъ паса показать свою длинную масть не менѣе пяти съ двумя операми, какъ масть на которой вы желаете играть. Послѣ ее надо показать послѣ одного паса королей, начиная съ младшей масти; если же при короляхъ, которыхъ вы показали имѣются дамы, то показать и ихъ. Иногда же при сильной игрѣ, надо показать въ такомъ же порядкѣ и валетовъ.

При назначеніи обязательно слѣдуетъ запасовывать тѣ масти, на которыхъ вы желаете играть, дабы не ввести въ заблужденіе вашего партнера относительно вашихъ картъ. Такъ напр. показывая своихъ трефъ, которыхъ у васъ тузъ, король самъ пять вы должны говорить:

— Трефы!

Будемъ думать, что партнеръ вашъ имѣетъ хорошія поддержки, въ вашей объявленной масти и даже въ другихъ мастяхъ. Онъ чтобы вполне понять, что вы показываете свою настоящую масть но не взятку въ приходящей масти, говорить:

— Пасъ!

Вы тоже должны спасовать. Партнеръ вашъ тоже пасуетъ еще разъ, чтобы дать вамъ случай сказать еще что либо, т. е. что бы вы указали на имѣющія у васъ проходящія масти. Вы же имѣя короля, даму и десятку бубенъ говорите:

— Бубны!

— Партнеръ „пасъ“!

Послѣ этого вы не говорите паса, показываете имѣющагося у васъ короля и даму червей говоря:

— Черви!

— Партнеръ опять „пасъ“!

Послѣ этого вы, имѣя у себя туза червей не показывая его отдѣльно, говорите:

— Безъ козырей! и послѣ этого „пасъ“!..

Если послѣ этого партнеръ вашъ спасуетъ, то вы обязательно должны сказать:

— Два трефъ! и „пасъ“.

При подобномъ переговорѣ, вашъ партнеръ ясно пойметъ, что ваша масть трефы, и что остальными переговорами вы показали только проходящія вѣрныя взятки. Понявъ это, партнеръ начнетъ показывать свои вѣрныя взятки, такъ же по очереди, и вы постоянно пасуя, даете ему возможность высказаться до конца. Такимъ образомъ игра подымается все выше и выше и можетъ дойти до шлема. Торопливость въ назначеніи весьма часто вредитъ на столько, что часто и самыя вѣрныя игры могутъ быть проиграны.

Если масти имѣющіяся на рукахъ не длинны, но хорошія, то онѣ при объявленіи каждый разъ запасовываются, т. е. отдѣляются пасомъ. Но масти эти тогда объявляются когда на нихъ есть или тузы или короли съ дамами, другими словами, если на нихъ можно надѣяться взять вѣрную взятку, въ противномъ случаѣ масти эти не показываются. Предположимъ что у васъ тузъ, дама, валетъ пикъ, король, дама, девятка, семерка трефъ; — сказать „пасъ“; потомъ бубны, — „пасъ“; безкозырей, — „пасъ“. Этимъ самымъ вы покажете, что у васъ всѣ три масти короткія, и если въ нихъ найдется поддержка у партнера, то можетъ составиться игра. Дѣйствительно у партнера вашего, въ пикахъ нашлась поддержка и онъ говоритъ два пики, выслушавъ показанныя ваши короткія масти. При

подобнаго рода назначеніи, которое выяснилъ объявитель игры, партнеръ, не имѣющій надлежащей поддержки, не вправѣ увеличить игру, но абсолютно каждый разъ пасовать и въ данномъ случаѣ, при разнохарактерной, пестрой масти, лучше объявить простыя безъ козырей, чѣмъ переходить на какую либо другую масть и играть два.

Никогда не слѣдуетъ назначать игру безъ тузовъ и онеровъ, такъ какъ даже при полномъ выигрышѣ, противная сторона запишетъ за тузовъ и онеровъ болѣе, чѣмъ вы запишите за выигрышъ.

Если вы объявите три туза прямо съ рукъ, т. е. скажите безъ козырей, то вы имѣя масть и при ней пять картъ этой масти съ тремя онерами, обязательно должны безъ паса показать масть; такъ равно при этихъ же условіяхъ долженъ сдѣлать и вашъ партнеръ, въ противномъ случаѣ если противники ваши не возвысятъ игру, т. е. не покажутъ свои масти, вы должны играть въ безъ козыряхъ.

Если вы имѣете трехъ тузовъ и не одной фигуры, послѣ „паса“ своего партнера, не должны объявлять „безъ козырей“, особенно тогда, когда кто либо изъ противниковъ показалъ свою масть.

Бываетъ и такъ, что партнеръ вашъ, назначаетъ съ рукъ „два“ и потомъ пасуетъ. При этомъ если у васъ не будетъ вѣрныхъ двухъ взятокъ, повышать на „три“ не слѣдуетъ, такъ какъ партнеръ объявляя рассчитывалъ только на ваши двѣ взятки. Но если у васъ есть три взятки, въ особенности если вы имѣете еще масть самъ другъ въ объявленіи вашимъ партнеромъ масти, то вы обязательно должны поднять игру на „три“.

Поднять на три можно и не имѣя вовсе той масти, которую показалъ т. е. объявилъ вашъ партнеръ, но для этого надо имѣть два туза и при нихъ одинаковой масти два короля, объявивъ безъ козырей. Но королей вслѣдъ за безъ козырей не показывать если у васъ не имѣется по крайней мѣрѣ двухъ козырей.

При назначеніи партнеромъ вашимъ прямо съ

руки „три“ никогда не слѣдуетъ подымать на четыре не имѣя вѣрныхъ двухъ взятокъ, даже и въ то время, если бы у васъ были тузы или короли козырей.

Если имѣется двѣ сильныхъ масти и на нихъ рассчитываютъ взять десять взятокъ, то объявляютъ игру въ сильной масти, назначая только „три“. Потомъ можно показать менѣе сильную, и наконецъ слѣдуетъ объявить „четыре“ въ сильной масти. Но если бы партнеръ поддержалъ васъ въ менѣе сильной масти, то слѣдуетъ остановиться на его назначеніи и не перебивать его своею сильной мастью. Вообще всегда лучше играть въ масти которой поддержалъ партнеръ, чѣмъ въ той, которой не поддержалъ вашъ партнеръ.

Вообще никогда не слѣдуетъ перебивать игру, объявленную партнеромъ; исключеніе въ данномъ случаѣ можетъ быть лишь въ томъ случаѣ если имѣется у васъ большая коронка, запись которой будетъ значительна.

Въ то время, когда партнеръ вашъ объявить масть, и послѣ этого показалъ вамъ безъ козырей, т. е. два туза, то короли показываются послѣ перепасовки, а если кромѣ ихъ имѣется еще какой либо тузъ, то слѣдуетъ показать и его какъ короля но не говорить безъ козырей.

Можно назначать игру на одну взятку болѣе чѣмъ имѣется на рукахъ, но это дѣлается въ исключительныхъ случаяхъ, а именно: когда игра эта имѣетъ возможность окончить партію или роберъ. Въ этомъ случаѣ остатся безъ одной взятки не составляетъ ни какого расчета, такъ какъ вы записываете, за окончаніе партіи или робера, да кромѣ того записываете еще за онеры, что составитъ болѣе проигрышнаго вами, оставаясь безъ одной взятки.

Если вы видите что противники ваши черезъ чуръ высоко подняли игру, т. е. подвинули сильно, и при томъ не имѣютъ возможности окончить робера, то всегда хорошо сдѣлаете если дадите имъ право

играть, хотя бы и была у васъ игра. Но если имѣется возможность вамъ кончить роберъ, то ни когда не слѣдуетъ гнаться за штрафомъ противниковъ, въ особенности если у васъ имѣется много онеровъ или короногъ.

Строго слѣдуетъ наблюдать за назначеніемъ вашего партнера, дѣлаетъ ли онъ объявленія самостоятельно, показывая свою игру, или только подвинчиваетъ противника, говоря прежде этого нѣсколько разъ „пасъ“. Это весьма важно.

Если желаютъ возвысить игру, объявленную партнеромъ, то дабы выяснитъ ее вполнѣ, непременно слѣдуетъ всегда показывать свои приходящіе, но вѣрные взятки, и кромѣ того и свои самостоятельные три масти, если таковы окажутся.

Для того чтобы поддержать своего партнера и возвысить игру на „два“, необходимо имѣть, кромѣ двухъ взяткогъ на приходящихъ мастяхъ, — одну вѣрную взятку на масти, которую объявилъ партнеръ. Для возвышенія игры на „три“ необходимо имѣть двѣ взятки какъ на приходящей масти, такъ ровно и на козыряхъ.

Проходящей мастью считается та масть, которая можетъ взять одну или двѣ взятки, но не сомнительныхъ, а вѣрныхъ.

Если кто либо изъ игроковъ объявитъ при переговорахъ ошибочно ниже той масти, которая была уже объявлена, какъ напримѣръ послѣ двухъ червей, скажутъ два трефы и два бубны, то это признается, что онъ объявилъ три трефы или три бубны, и отступленіе назадъ и всякое извиненіе не допускается, такъ какъ при игрѣ въ винтъ ни какихъ ни извиненій ни отступленій не должно допускаться.

Если игроки, не въ очередь объявляютъ масть, то они лишаются права хода съ этой масти, если игра осталась не за ними. А равно, игрокъ не имѣетъ права ходить съ той масти, съ которой его партнеръ какимъ либо ошибочнымъ ходомъ сдѣлалъ

не въ очередь выходить съ это масти, такъ какъ этимъ самымъ открывается игра, что не выгодно для противныхъ сторонъ.

Послѣ объявленія безъ козырей, въ строгомъ порядкѣ по мастямъ должно показывать королей, послѣ ихъ дамъ и наконецъ валетовъ. Но короли бланковые не показываются такъ равно бланковая дама такъ же не показывается, если не будетъ извѣстно, что у партнера при масти дама или король, которыя у васъ бланковыя, т. е. если напр. у васъ находится король трефъ бланкъ, а партнеръ вашъ заявляетъ масть трефы, то вы обязательно должны будете показать вашего бланкового короля и, если у васъ напр. находится червенная дама бланкъ, а партнеръ вашъ при тузѣ червей, показалъ короля, то вы непременно должны тотчасъ показать свою даму бланкъ. Валеты же должны показываться въ томъ только случаѣ, если партнеръ вашъ показываетъ вамъ свою коронку, той масти, которой имѣется у васъ валетъ, для чего партнеръ вашъ безъ паса говоритъ эту масть три раза подъ рядъ.

Когда такимъ образомъ всѣ переговоры окончены, а слѣдовательно выяснилось вполне назначеніе игры, то приступаютъ къ ея разыгрыванію, къ описанію котораго мы и приходимъ.

Правила при розыгрываніи винта.

При окончательно установившейся, объявленіи игры приступаютъ къ ея розыгрыванію.

Прежде всего при розыгрываніи требуется отъ всѣхъ играющихъ полное вниманіе и сосредоточеніе, такъ какъ всякій долженъ хорошо помнить и строго слѣдить за тѣмъ, кто и какія масти объявлялъ, кто и когда говорилъ „безъ козырей“, безъ паса или послѣ паса и кто и что объявлялъ на „безъ козырей“. Поддерживалъ ли играющій своего партнера, сколько разъ и показывалъ ли свою

масть и настаивалъ ли на нее, какъ на масть самостоятельную; съ какой масти и съ какихъ картъ ходилъ играющій; какія масти и сколько разъ ходилъ, и кто и что сбрасывалъ; сколько вышло козырей; какія масти, кто не даетъ и какія масти могли отыграться; кто изъ игроковъ и какую масть бьетъ козыремъ. Все это на практикѣ выполнить очень не трудно, какъ кажется при описаніи. Достаточно не большаго вниманія и наблюдательности, чтобы все это скоро и легко усвоить. Всѣ эти замѣчанія т. е. условія, необходимы для правильнаго веденія розыгрыша, безъ чего не минуемо будутъ являться ошибки, и за ними вѣчныя споры и не удовольствія, вслѣдствіе чего, какъ мы выше сказали и требуется полное сосредоточеніе, устраняя побочныя развлеченія и лишнее разглагольствованія, которыми такъ богаты бываютъ словоговорливыя болтуны.

Право хода при розыгрышѣ объявленной игры, принадлежитъ тому, кто сидитъ съ лѣвой стороны, объявившаго игру, при чемъ никогда не слѣдуетъ ходить съ той масти, которую говорилъ противникъ, сидящій на право, такъ какъ всегда можно отыграть ту масть, которую онъ объявлялъ, а вмѣстѣ съ тѣмъ можно думать, что вѣрныя взятки своего партнера, могутъ быть убиты послѣднимъ контръ-партнеромъ. Лучше ходить въ ту масть, которую назначилъ контръ-партнеръ сидящій съ лѣвой стороны. Въ особенности это выгодно тогда, когда другой контръ-партнеръ не поддерживалъ своего товарища, слѣдовательно, масть его не сильна.

Если же правый контръ-партнеръ съ руки назначилъ „безъ козырей“, то никогда не слѣдуетъ выходить съ той масти, которую назначилъ лѣвый контръ-партнеръ, такъ какъ этимъ самымъ очень легко подвести вѣрныя взятки своего партнера подъ убой и тѣмъ самымъ отыграть у противника его масть. Въ данномъ случаѣ, что можно лучше сдѣлать, — это выйти съ маленькой той масти, которая

будетъ самая длинная. Но если бы нашелся король съ дамой какой либо масти, то выйти съ короля, чтобы отыграть даму.

Всегда надо со вниманіемъ слѣдить на сносъ своего партнера, особенно на первые сносы, такъ какъ первые сносы, показываютъ самую слабую масть противника, а потому заручившись, въ несенную вашимъ товарищемъ масть, никогда не слѣдуетъ ходить, исключая конечно того, если у васъ въ тѣхъ мастяхъ находятся самые сильныя взятки, вродѣ туза, короля и т. п., такъ какъ отходить эти взятки вы даже обязаны, во первыхъ потому, что въ то время, когда вы будите брать эти взятки, вашъ сотоварищъ успѣетъ снести тѣ карты, которыя для него не будутъ нужны, а во вторыхъ партнеръ сохранить козырей и будетъ быть ими ту же масть, которая отыгралась у противниковъ.

Если вамъ приходится дѣлать выходъ, то вы обязаны ходить съ той масти, которую говорилъ партнеръ, и при томъ съ самой старшей карты. Въ данномъ случаѣ можетъ быть исключеніе тогда лишь, когда вы видите, что ваша противная сторона съ двухъ или съ трехъ взяткоъ можетъ окончить партію или роберъ, между тѣмъ, какъ вы этими взятками можете сами окончить ту же партію или тотъ же роберъ, тогда дозволяется ходить съ тѣхъ картъ, на которыя вы рассчитываете взять вѣрныя взятки. Отходявъ ихъ и закончивъ такимъ образомъ партію или роберъ, вы должны ходить со старшей карты въ масть вашего товарища.

Имѣя въ рукахъ туза, короля и даму, вы должны ходить съ туза, короля и потомъ съ дамы. Но если у васъ будетъ король безъ туза, но съ дамой, то должны сначала пройти съ короля; если его не убьютъ, то ходите съ маленькой, такъ какъ тузъ долженъ находится у вашего сотоварища. Но если король и дама его будутъ козырныя, то ихъ обязательно слѣдуетъ отходить; а если при нихъ будетъ еще и маленький козырь, то пройти и въ него.

Если вы имѣете туза и короля той масти, которая не объявлена, то слѣдуетъ пройти сначала съ туза и короля; а если при тузѣ и королѣ имѣется еще и маленькія, то надо ходить съ короля, съ туза же ходить не слѣдуетъ, а пройти съ какой либо другой масти, чтобы партнеръ вашъ, когда заручится, могъ пройти съ дамы, если таковая у него окажется. Если же дамы не будетъ, то онъ обязательно долженъ пройти съ маленькой, и тѣмъ самымъ можетъ подвести даму противниковъ.

Когда имѣете короля, даму, валета и болѣе, то опять таки обязательно слѣдуетъ ходить съ короля, но если съ этой масти выйдетъ вашъ партнеръ, то надо бить не королемъ, а валетомъ.

Когда имѣете на рукахъ даму, валета, десятку и далѣе, то слѣдуетъ ходить съ дамы, и бить младшими то есть десяткой.

Имѣя на рукахъ валета, десятку, девятку и т. д. непременно слѣдуетъ ходить со старшей т. е. съ валета.

Если на рукахъ имѣется тузъ, дама самъ шесть и даже болѣе, — то непременно слѣдуетъ сначала пройти съ туза, а потомъ съ маленькой.

Когда будетъ король и валетъ съ маленькими, то хорошо ходить съ маленькой; тоже хорошо ходить съ маленькой и тогда, когда имѣется тузъ съ маленькими не болѣе трехъ. Но если играютъ большую игру, какъ напримѣръ, „три“ и болѣе, то въ данномъ случаѣ лучше сдѣлаютъ если отходятъ сначала съ туза, а затѣмъ пройдутъ ужъ съ маленькой.

Если у партнера нѣтъ ни какой игры, или поддержки, то самое лучшее ходить съ дамы самъ другъ, если таковая находится, или съ валета третьей. Отъ короля же самъ другъ или отъ дамы третьей ходить не слѣдуетъ. Такъ же не слѣдуетъ ходить отъ туза съ дамой третьей.

По большей части, имѣя туза самъ другъ хорошо ходить съ туза, а потомъ съ маленькой, такъ какъ

въ данномъ случаѣ можетъ у партнера найтись король, которымъ онъ заручится и въ третій разъ отвѣтитъ съ той же масти, которую вы прикроете козыремъ.

Тоже самое можетъ послѣдовать, если вы имѣете короля самъ другъ, а вашъ партнеръ объявилъ „безъ козырей“. Вы проходите съ короля, и если онъ не будетъ покрытъ, то пройдетъ съ маленькой, при чемъ партнеръ вашъ убьетъ тузомъ и отвѣтитъ вамъ въ маленькую, которую вы укроете козыремъ.

Если козыри у васъ имѣются длинные, то въ данномъ случаѣ не выгодно будетъ ходить себѣ въ ренонсъ, а лучше ходить со своей длинной масти или сильной масти.

При выходѣ съ какой бы то ни было масти, партнеръ обязанъ класть самую старшую на вами выйденную масть, и если заручится, то долженъ отвѣчать съ самой старшей, безъ всякаго размышленія.

Если вы имѣете какую либо фигуру самъ другъ, напимѣръ, хоть короля, то всегда должны класть короля; если же король у васъ самъ третій и болѣе, то имѣете право положить маленькую.

Когда противникъ ходитъ съ фигуры, то всегда слѣдуетъ класть старшую фигуру, могущую убить пойденную. Если же пойдетъ съ фигуры вашъ товарищъ, то перекрывать эту фигуру не слѣдуетъ. Исключеніе въ данномъ случаѣ является въ объявленномъ шлемѣ, такъ какъ рѣзать въ шлемъ страшно рискованно.

Ту масть, которую объявлялъ партнеръ, перекрывать козырями никогда не слѣдуетъ.

При розыгрышахъ должно обязательно давать ту масть, съ которой хотятъ, но если ее нѣтъ, то можно поступать произвольно,—или бить козыремъ или сносить ту масть, которая не нужна.

Когда отхаживаютъ корошку, т. е. туза, короля и даму и замѣтили при этомъ что кто либо изъ игроковъ противной стороны бросаетъ напр. вале-

та или десятку, то коронку слѣдуетъ подождать отхаживать, а лучше идти съ другой масти, такъ какъ на вѣрняка, будутъ бить вашу вѣрную взятку.

Какъ мы выше уже говорили, что если партнеръ пошелъ съ какой либо масти, то его товарищъ обязательно долженъ класть самую старшую той же масти и заручившись отвѣчать со старшей, не мудрствуя лукаво; но при небольшой игрѣ напр. „два и даже три“ можно прорѣзать отъ туза дамой, но ни какъ не валетомъ, потому что партнеръ вашъ незря, а отъ чего нибудь да онъ ходитъ.

Если же товарищъ вашъ сдѣлалъ выходъ съ маленькой карты, той масти, которой у васъ нѣтъ, то вы обязательно должны крыть козыремъ, но если товарищъ пошелъ съ короля и его противникъ не убилъ, то козыря не слѣдуетъ класть, такъ какъ надо думать, что товарищъ вашъ желаетъ вытребовать туза, что бы отыграть свою масть.

Если игра идетъ „два“, то козырять никогда не слѣдуетъ, такъ какъ по всѣй вѣроятности, у играющей стороны козыри не сильны и ихъ мало, а потому лучше стараться ими укрыться.

Когда играютъ безъ козырей, и заручекъ не имѣется, то лучше отходить свои вѣрныя взятки, а то можетъ случится то, что передавъ въ руку противника, онъ можетъ взять свои отыгранные взятки, а ваши пропадутъ.

Если противники ваши сдѣлали ходъ съ сильной масти, которую они не объявляли, то по зарученіи обязательно надо козырять иначе они могутъ перекрыть вашу масть.

Когда партнеръ вашъ успѣлъ раза два перекрыть козыремъ масть противника, то лучше послѣ этого козырять.

При объявленіи товарищемъ „три и болѣе“ послѣ заручки обязательно не медленно козырять, но только въ томъ случаѣ, если нѣтъ ренонса, и надежды укрыться маленькимъ козыремъ; но если имѣется ренонсъ, то лучше не козырять, а ходить въ ренонсъ, чтобы укрыться маленькими козырями.

Если товарищъ вашъ назначить двѣ масти и безъ поддержки играетъ „два или три“, то имѣя два или три маленькихъ козыря и не имѣя не одной гово-ренной масти, — лучше не козырять, а ходить съ какой либо другой масти, что бы товарищъ вашъ заручился съ маленькой карты, а потомъ съ одной изъ объявленной масти, что бы дать вамъ убить козырями.

Имѣя туза, или короля, или даму бланкъ той масти, которая была объявлена вашимъ партне-ромъ, всегда слѣдуетъ ходить съ этихъ бланковъ.

При игрѣ „четыре, пять“, а въ особенности при маломъ или большомъ шлемѣ — рѣзать не допус-кается. При шлемѣ обязательно надо ходить съ туза или съ короля бланкъ, если таковыя имѣются и передать ходъ своему партнеру, который долженъ сейчасъ же отходить взятки той масти, въ которой показанъ ренонсъ, что бы тѣмъ самымъ товарищъ могъ бы снести въ это время не нужныя ему карты. — Если же ренонса не имѣется, то слѣдуетъ прямо козырять.

Кто назначаетъ прямо съ рукъ „два“, тотъ по-стоянно долженъ имѣть не менѣе шести козырей, а если партнеръ его сильно поддерживаеетъ, то по-слѣдній долженъ имѣть не менѣе четырехъ козырей, а потому при выкозыриваніи надо быть осмотри-тельнымъ, что бы не выкозырять у своего това-рища мелкаго козыря, въ то время, когда против-ники уже его не имѣютъ. При этомъ козырять обя-зательно слѣдуетъ съ туза, съ короля и т. д. со старшихъ.

При игрѣ „два или три“ объявленной партнеромъ, то если имѣется тузъ и дама этихъ козырей, слѣ-дуетъ сначала убить или ходить съ туза, а потомъ сдѣлать хоть съ дамы.

При игрѣ безкозырной обязательно слѣдуетъ хо-дить съ своей сильной масти. Если имѣется ко-ронка, то можно ходить съ нея, но лишь тогда, когда на нее сбрасываютъ противники масть, но

если бы одинъ изъ нихъ не давалъ масти, то совѣтуемъ лучше ходить съ другой масти и приостановится отхаживаніемъ коронки, что бы не вырывать у себя заручку.

Если одинъ изъ противниковъ объявлялъ двѣ масти, а его товарищъ очень сильно поддерживалъ только одну масть, то хорошо сдѣлаете если сами начнете козырять, чтобы тѣмъ самымъ не дать возможности противнику перебить козырями вашу масть.

Если вы имѣете туза, а лѣвый сосѣдъ показывалъ короля той же масти, то хорошо будетъ, если вы пойдете подъ этого короля съ маленькой, такъ какъ можетъ случится, что лѣвый сосѣдъ по первому ходу не положить короля, а потому весьма легко можетъ взять дама, вашего партнера, понятно если она у него находится.

Если послѣ назначенія игры, два круга уже обошло и всѣ пасовали, то каждый имѣетъ право спросить: „можно ли ходить?“ Но тотъ, кто сдѣлалъ этотъ вопросъ, лишаетъ себя права на дальнѣйшіе переговоры. Такъ же въ свою очередь не имѣетъ права увеличивать игру или перемѣнять масть игры, тотъ кто ее объявилъ, если онъ однажды просилъ противника что бы онъ сдѣлалъ выходъ.

Иногда полѣзно бываетъ рѣзать или прорѣзывать, какъ это обыкновенно принято выражаться въ игрѣ, т. е. положить на масть не большую карту, которая могла бы сдѣлать взятку, но маленькую, сомнительную. Подобнаго рода рѣзка можетъ быть допущена лишь при игрѣ „два“ и не какъ не болѣе „три“. При высшихъ играхъ рѣзать строго запрещается.

Кто имѣетъ напр. туза и даму самъ третей, и если ходятъ съ валета то можно положить маленькую, если выходъ съ этого валета былъ сдѣланъ партнеромъ.

Когда партнеръ идетъ съ маленькой, то можно положить на эту карту даму, имѣя туза и даму самъ третей.

Имѣя туза, валета, десятку, обязательно слѣдуетъ рѣзать валетомъ, такъ какъ противникъ можетъ перебить его дамой или королемъ. Но если противникъ съ правой стороны сидящій заручится и отвѣтитъ съ маленькой въ ту же масть, то вторично надо рѣзать десяткой, такъ какъ не мыслимо предполагать у лѣваго противника короля и даму. Дѣло будетъ совершенно другого рода, если противникъ съ лѣвой стороны показывалъ эту масть, какъ масть проходящую, или какъ самостоятельную масть. Въ этомъ случаѣ можно прорѣзать только одинъ разъ.

Если вы будете имѣть на рукахъ туза, даму и десятку той масти, которая была объявлена правымъ сосѣдомъ и не поддержана его партнеромъ, обязательно надо рѣзать десяткой, будетъ ли сдѣланъ ходъ съ этой масти противной стороны или вашимъ товарищемъ.

При томъ случаѣ, если вы поддерживали своего партнера въ объявленныхъ имъ козыряхъ, и если вашъ партнеръ козыряетъ, то вы обязаны класть старшаго козыря и рѣзать не имѣете право.

Имѣя по третьей рукѣ туза, короля, валета козырей и если игра ведется безъ поддержки, то надо рѣзать валетомъ. Имѣя короля, валета и десятку, то слѣдуетъ рѣзать валетомъ. Имѣя туза, даму, десятку — рѣзать десяткой. А имѣя на рукахъ туза, короля и валета самъ шесть — валетомъ рѣзать нельзя.

Если кто либо при розыгрываніи, сноситъ какую либо другую масть но не ту которую требуютъ, то этимъ самымъ онъ даетъ знать что эта масть у него ничтожная и что онъ торопится сдѣлать въ ней ренонсъ, и потому если это дѣлаетъ вашъ партнеръ, то вы въ эту масть не должны ходить съ маленькой.

Тотъ изъ игроковъ, который не замѣтилъ какую масть снесъ его партнеръ, имѣетъ право спросить его, объ этомъ, но тогда лишь, когда взятка не

закрыта, въ противномъ случаѣ, взятку эту смотрѣть можно, но спрашивать къмъ и какая карта снесена — не дозволяется.

Всякій сноситъ карту той масти, съ которой не желательно что бы партнеръ его ходилъ, такъ какъ эта масть его самая слабая. Затѣмъ по второму сносу сносится вторая слабая масть, слѣдовательно это будетъ понятно партнеру, что у его товарища осталась болѣе сильная масть, съ которой и слѣдуетъ ходить когда заручитесь.

Само собой разумѣется, если имѣется двѣ болѣе или менѣе сильныя масти, то сбрасывается лишь одна только третья масть какъ не нужная. Если же не имѣется ни какой масти, на которую можно рассчитывать взять взятки, то при козыряхъ сносятъ всѣ три, а безъ козырей всѣ четыре масти по порядку. При этомъ сносъ партнеръ долженъ ходить въ ту масть, которую сбрасываетъ игрокъ сидящій на право.

Этими правилами и оканчивается розыгрышъ классическаго винта; но правила эти относятся такъ же по большей части и къ прочимъ винтамъ, которые далѣе мы опишемъ въ подробности. Но если бы какія встрѣтились исключенія изъ тѣхъ правилъ, которыя описаны въ классическомъ винтѣ, то мы каждый разъ будемъ объ нихъ упоминать отдѣльно.

Нѣкоторыя особенныя, обязательныя правила, для всѣхъ родовъ винта.

Послѣ каждаго робера игроки мѣняются между собою и вновь выбираютъ мѣста по картамъ.

Во время розыгрыванія требуется строгое соблюденіе сноса картъ по порядку, сидящихъ игроковъ и карта разъ положенная не въ очередь по ошибкѣ, взята обратно ни въ какомъ случаѣ не можетъ быть, за исключеніемъ только ренонса.

Пока очередь не дойдетъ до игрока, которому слѣдуетъ сносить карту, онъ не только не имѣетъ права заранѣе приготавливать и вытаскивать карту для сноса, но не долженъ даже и дотрогиваться до картъ, а держать ихъ въ томъ же положеніи въ какомъ онѣ находились.

Всякая карта, во время сдачи открытая кѣмъ либо изъ игроковъ (кромѣ сдатчика), или послѣ сдачи, или во время розыгрыша, не можетъ быть взята обратно. Она остается на столѣ и считается открытою т. е. настольною. Противники имѣютъ право во время розыгрыша потребовать, что бы открытая карта была положена по ихъ желанію при первомъ, второмъ или третьемъ ходѣ съ масти, къ которой принадлежитъ открытая карта. Игрокъ открывшій эту карту не имѣетъ права по своему желанію положить ее на ту или другую взятку до тѣхъ поръ, пока на рукахъ его имѣются еще карты той же масти.

Если кто либо сходилъ не въ очередь, то противная сторона имѣетъ право требовать, что бы пойденная карта была открытой.

Также карта дѣлается открытой и тогда, когда ошибочно кто либо бросилъ карту не той масти которую требуютъ, и во избѣжаніи ренонса желаетъ поправится. Прочіе же игроки сбросившіе уже на ошибочную карту, свои карты могутъ взять обратно и ихъ карты не считаются открытыми.

Упавшая подъ столъ карта, такъ же открытою не считается.

Открывать карты безъ игры, считая ихъ вѣрными для полученія объявленныхъ взятакъ не слѣдуетъ, такъ какъ противная сторона въ данномъ случаѣ имѣетъ право розыгрывать по своему усмотрѣнію и если черезъ это послѣдуетъ штрафъ, то онъ цѣликомъ относится лишь на того, кто позволилъ себѣ открыть карты, а партнеръ въ этомъ штрафѣ не отвѣтчикъ.

Если кто изъ игроковъ объявилъ игру въ темную т. е. не смотря въ свои карты, то всѣ штрафы,

могущіе произойти отъ этого такъ же ложатся на того кто сдѣлалъ подобное объявленіе. Въ данномъ случаѣ партнеръ его, что бы не было ни какихъ недоразумѣній, обязанъ свои карты открыть и дать полную свободу дѣйствовать своему сотоварищу, который и долженъ розыгрывать какъ найдетъ для себя лучшимъ, но противныя стороны, не имѣютъ права этими открытыми картами распорядиться.

Тотъ изъ игроковъ, кто объявилъ малый или большой шлемъ безъ поддержки своего партнера, если останется со штрафомъ не добравъ болѣе трехъ слѣдуемыхъ взятокъ, то самъ единолично отвѣчаетъ за всю игру. Равно отвѣчаетъ за всѣ проторы и убытки въ томъ случаѣ, если большинствомъ будетъ доказано, что игрокъ, въ ущербъ своему партнеру объявилъ противъ правилъ игру.

Во время всего розыгрыша смотрѣть можно только двѣ послѣднія взятки, пока еще не было сдѣлано выхода, но разъ пойдена карта, то можно смотрѣть только одну послѣднюю взятку.

Игра въ винтъ въ пятеромъ и въ шестеромъ.

До сего времени мы объясняли правила игры, предполагая что играющихъ только четверо, между тѣмъ, какъ весьма часто бываетъ, что желающихъ поиграть является пять или шесть, то для того, что бы не лишить ихъ удовольствія, можно пригласить и ихъ въ компанію, отъ чего всѣ вышеописанныя нами правила и законы въ игрѣ въ винтъ нисколько не измѣняются, и игра ведется тѣмъ же порядкомъ и такъ же точно какъ съ четырьмя игроками, но игроки эти сыгравъ одинъ роберъ мѣняются по очереди, а что бы очередь эта была правильна, то дѣлають, извѣстнаго рода табличку которую мы приложимъ здѣсь же. Изъ таблички этой ясно видно, что каждый игрокъ обязательно

долженъ будетъ сыграть съ каждымъ игрокомъ по одному роверу. Табличка эта составляется слѣдующимъ образомъ:

Разложивъ на столѣ карты, каждый игрокъ беретъ по одной, какъ было и при началѣ классическаго винта. Кто взялъ карту самую старшую, тотъ первый роверъ не играетъ и считается выходящимъ, котораго въ табличкѣ обозначаютъ О, далѣе по порядку, соблюдая старшинство картъ записываютъ въ табличкѣ начальными буквами имена или фамиліи прочихъ игроковъ, такимъ образомъ, у кого будетъ взята самая младшая карта, записывается въ табличкѣ самымъ послѣднимъ, который и выходитъ послѣднимъ, когда всѣ первые уже выходили по порядку. И съ этимъ то послѣднимъ выходящимъ, играютъ всѣ входящіе. Вотъ эта табличка для пяти играющихъ.

ТАБЛИЧКА ДЛЯ 5-ти ИГРАЮЩИХЪ.

Играющія.	РЕЗУЛЬТАТЪ ИГРЫ.					Итого.	
	45	82	110	400	30		
Сим. . .	О	—	+	—	—	—402	} = 937 —
Бѣл. . .	—	О	—	—	+	—535	
Кон. . .	—	+	О	+	—	+407	} = 937 +
Фей. . .	+	+	+	О	+	+267	
Вет. . .	+	—	—	+	О	+263	

Знакомъ О обозначаются тѣ игроки, которыя должны выходить по порядку. Первымъ взявшимъ старшую карту, выходить С а номеръ Б играетъ съ К. номеръ Ф. играетъ съ В. + означаетъ выигрышъ, а — проигрышъ.

Если винтъ составляется въ шестеромъ, то для того что бы каждый сыгралъ со всѣми, нужно по этой табличкѣ сыграть восемь роверовъ, при чемъ въ послѣднемъ восьмомъ роверѣ, для того что бы пятый и шестой игрокъ могли сыграть другъ съ другомъ, придется кому либо изъ остальныхъ четырехъ игроковъ по обоюдному соглашенію или по взятымъ картамъ, доиграть еще одинъ, лишній роверъ.

ТАБЛИЧКА ДЛЯ 6-ти ИГРАЮЩИХЪ.

	162	74	116	40	205	211	71	25
Сим. . . .	—	+	О	—	+	О	—	
Бѣл. . . .	—	—	О	+	—	О	+	
Кон. . . .	+	О	—	+	О	—	—	
Фей. . . .	+	О	+	—	О	+	+	
Вет. . . .	О	+	—	О	—	+	О	+
Арк. . . .	О	—	+	О	+	—	О	+

Изъ этой таблички видно, что при игрѣ въ винтъ въ шестеромъ обязательно должны выходить по два игрока въ каждый роверъ.

Расчеты и записи въ винтѣ.

Каждый играющій съ своимъ партнеромъ ведутъ отдѣльную записъ, такъ ровно и ихъ контръ-партнеры.

Въ записъ эту вносятся какъ онеры, такъ равно штрафы и взятки по объявленной игры.

Предположимъ что одна сторона взяла восемь взятокъ а другая пять, — первая сторона записываетъ за восемь взятокъ, а другая конечно за пять.

Если одна сторона объявила игру „четыре“, слѣдовательно; должна была взять десять взятокъ, а взяла только семь, а поэтому осталась безъ трехъ не добранныхъ взятокъ, то эта сторона и пишетъ только за семь взятокъ, а противная сторона вмѣсто того что бы записать за три взятки пишетъ за шесть.

Если бы какая либо сторона, предположимъ, объявила „простыя“, „два, три, четыре или пять“ игры и взяла бы шесть т. е. двѣнадцать взятокъ, то за всѣ эти двѣнадцать и записываетъ, а такъ какъ противная сторона взяла только одну взятку, то за ней играющая сторона кромѣ двѣнадцати взятокъ пишетъ еще за сдѣланный шлемъ, штрафъ, о которомъ будетъ говорится ниже.

Обыкновенно записъ ведется такъ. Одинъ изъ играющихъ каждой стороны, проводить передъ собой на столѣ мѣловую горизонтальную черту, сверхъ которой записываетъ онеры и штрафы, а подъ чертой только одни взятки, согласно ихъ стоимости, пока эта стоимость не достигнетъ въ общей сложности цифры 500, что будетъ означать, что партія сыграна. И кто прежде достигнетъ этой цифры, за тѣмъ остается и партія, не обращая вниманія если противная сторона остальными взятками сдѣлаетъ цифру много превышающую цифры прежде взятой партіи.

Вотъ примѣръ записи:

1200	Штрафы и онеры.
500	
800	
6000	
1500	
1000	Взятки.
80	
380	
120	
+	
1580	

Впослѣднѣе время принято записывать не много иначе, а именно черту проводить не горизонтальную, а перпендикулярную, и на правой сторонѣ ея пишутъ взятки по расчету, а на лѣвой онеры и штрафъ напр.:

Онеры и штрафы.

Взятки.

1500	80
250	300
800	120
2500	1500
11000	2720
1000	+
4000	4220
4220	
+	
23720	

Въ послѣдней системѣ записи, всѣ онеры и штрафы пишутся полностью не зачеркивая ихъ и не складывая, между тѣмъ какъ подъ чертою, число взятыхъ взятокъ всегда складывается со вновь полученными взятками, при чемъ первая запись присоединяется ко второй и зачеркивается, но не стирается, пока получится не менѣе 500 сотъ, но свыше этой цифры будетъ еще выгоднѣе для расчета. Въ нашемъ первомъ примѣрѣ получилась запись вырожденная цифрой 580, значить партія окончена,

а поэтому тотъ кто окончить раньше партію долженъ приписать къ ней еще 1000 пуанъ, что и показано въ нашемъ примѣрѣ, какъ въ первомъ такъ и въ послѣднемъ.

На второмъ примѣрѣ порядка записи съ правой стороны линіи мы видимъ, что въ общей сложности взятко́къ получилось 500, слѣдовательно, партію мы взяли, и по этому ей приписали за партію еще 1000. Всѣ сложенные цифры въ общую сумму нами не зачеркнуты, а только подчеркнуты. Эта черта подъ полученной партіей, означаетъ что мы одну партію взяли и сыгравъ другую партію мы сразу получили за взятки 720 (что можетъ образоваться отъ объявленнаго малаго шлема), что ясно показываетъ что мы и другую партію окончили. А такъ какъ двѣ партіи взяты, то и роберъ оконченъ. А такъ какъ за окончаніе робера полагается къ взяткамъ приписать 2000 фишъ, то мы это и сдѣлали. Далѣе складывая цифры, партіи 1500 и второй 2720, образуется общая цифра взятко́къ 4220, которую цифру мы означая знакомъ $+$ переносимъ къ цифрамъ, полученнымъ нами за онеры, штрафы, коронки и тѣмъ образуется общій результатъ 23720. Вычитая эту цифру изъ полученной суммы записей нашихъ контръ-партнеровъ, — образуется нашъ выигрышъ. Подобная система записи проста, не сложна и очень понятна для всѣхъ. Между тѣмъ какъ при записи въ первомъ примѣрѣ, послѣ каждой оконченной партіи необходимо сумму взятко́къ стереть и переписать вверху черты, гдѣ находятся онеры, при чемъ иногда являются споры, что рано стерли и перенесли безъ провѣрки записъ взятко́къ, а потому если будете руководствоваться первой системой, прежде чѣмъ переносить записъ на верхъ, спросить позволенія стереть эту записъ и тогда только перенести ее.

Вообще за записью и за безошибочнымъ расчетомъ при записяхъ слѣдуетъ быть весьма аккуратнымъ, что бы при невольной вашей ошибкѣ, не попасть въ користное подозрѣніе, такъ какъ

вообще имѣть расчетъ хотя бы и не большой, но денежный — щекотливо. А главное на что надо всегда обращать вниманіе это на цифры взятокъ, въ томъ случаѣ если цифры эти близятся къ окончанію партіи. Поэтому иногда бываетъ прямой расчетъ окончить партію скорѣе своихъ противниковъ и можно рыскануть назначить игру одной или двумя степенями выше такъ какъ оставшись безъ взятки или безъ двухъ, мы выигрываемъ запись робера или партіи, выигрываемъ онеры козырные короны и т. п., которые часто съ лихвой пополняютъ штрафъ не добранныхъ нами взятокъ.

Чтобы еще болѣе понять какимъ образомъ записываются взятки и ихъ стоимость, мы должны пояснить примѣромъ: предположимъ что мы назначили игру простыя черви, а такъ какъ при назначеніи „простой игры“ мы должны взять семь взятокъ, о чемъ нами было объяснено выше, и если мы ихъ взяли, то въ отдѣленіи гдѣ записываютъ взятки пишемъ 70, а противная сторона, взявшая пять взятокъ пишетъ за нами 60, по той простой причинѣ, что играя въ какой бы то ни было масти и даже безъ козырей „просто“, за всякую взятую взятку полагается писать 10 фишъ, за игру „два“ 20 фишъ, за „три“ 30, — за „четыре“ 40, — за „пять“ 50, за „шесть“ т. е. „за малый шлемъ“ 60, — и наконецъ за „большой шлемъ“ 70 фишъ. Предположимъ что мы играемъ „четыре“ т. е., что обязуемся взять десять взятокъ и взявши ихъ пишемъ въ отдѣлѣ взятокъ $4 \times 10 = 400$, а противная сторона взяла лишь только три взятки, пишетъ $3 \times 4 = 120$ фишъ.

При объявленіи „пяти“, „малаго или большаго“ шлема всегда партія кончается съ одного раза, если конечно игра была выиграна.

Окончивъ партію надо не забывать приписать къ ней сверхъ того что получилось въ партіи еще 1000 фишъ, а за робера окончаніе 2000.

Въ томъ случаѣ когда послѣ сдачи всѣ игроки спасовали по одному разу, продолжать вторично пе-

реговоры нельзя и за эту распасовку ставить X. Знакъ этотъ даетъ право приписать еще 1000 фишъ, той сторонѣ, которая возьметъ роберъ; но такъ какъ можетъ случится что распасовокъ подобныхъ будетъ много, то и знаковъ образуется не мало, то садясь играть надо всегда уговорится т. е. условится, считать ли каждый знакъ за тысячу, или удвоивать. Все зависитъ въ данномъ случаѣ отъ предворительнаго соглашенія. Ни кто не мѣшаетъ условится считать каждый знакъ не только за 1000, но и за 10000 тысячъ. По большей же части всегда ограничиваются тѣмъ, что каждый знакъ принимаютъ за тысячу, а иногда горячіе игроки поступаютъ такъ, что первый знакъ принимаютъ за 1000, второй за 2000, — третій за 4000, — четвертый за 8000 и т. д. удваивая.

Многіе винтеры послѣ распасовки не ставятъ X и розыгрываютъ, что также должно быть предворительно обусловлено общимъ согласіемъ, при чемъ большинство приходятъ къ тому соглашенію, что за тѣмъ игрокомъ, кто при розыгрышѣ возьметъ большее число взятокъ, противники за нимъ записываютъ по 500 фишъ за каждую взятку, понятно, исключивъ свои взятые взятки.

Что касается до онеровъ, про которые мы не однократно говорили выше, то они для записи имѣютъ большое значеніе, такъ какъ за нихъ записываетъ та сторона, у которой онеровъ будетъ больше. Какъ извѣстно всѣхъ онеровъ только пять это тузъ, король, дама, валетъ и десятка, то если одна сторона имѣетъ два онера, а другая три, то сія послѣдняя и пишетъ за три онера. Старшинство картъ этихъ онеровъ роли ни какой не играетъ.

При безкозырной игрѣ, четыре туза считаются за онеры, такъ: четыре туза считаются за четыре онера, три туза — за три онера, два туза — за два онера. Въ томъ случаѣ, когда тузы раздѣляются, т. е. когда два туза будетъ у однихъ игроковъ и два у другихъ, то за этихъ двухъ онеровъ запи-

сываетъ та сторона, которая возьметъ леве, т. е. болѣе шести взятокъ.

Въ то время когда идетъ игра козырная, то тузы присчитываются къ онеремъ по слѣдующему правилу: сторона имѣющая два туза и три онера, — пишетъ за пять онеровъ; сторона имѣющая четыре онера и два, три или четыре туза, пишетъ за шесть, за семь или за восемь онеровъ. Но если у одной стороны три онера и одинъ тузъ, а у другой стороны три туза и два онера, то ни одна изъ сторонъ ничего не записываетъ, такъ какъ счетъ ихъ одинаковый, при чемъ онеры идутъ за тузы. Но если бы у одной стороны было бы четыре онера и одинъ тузъ, а у другой три туза и одинъ онеръ, то первая сторона записываетъ только за одного онера, такъ какъ три туза, надо вычесть изъ четырехъ онеровъ.

Два туза обыкновенно принадлежатъ къ записи той стороны, которая возьметъ леве, а потому если бы у противной стороны было бы три онера и два туза, но леве не было бы взято, то эта сторона можетъ записать только за одного онера, такъ какъ въ данномъ случаѣ ихъ тузы силы не имѣютъ, потому что изъ трехъ ихъ онеровъ, надо вычесть двухъ тузовъ контръ-партнеровъ взявшихъ леве.

При игрѣ въ безкозыряхъ стоимость тузовъ раздѣляется такъ что за каждый тузъ пишется по 250 фишъ при объявленіи простой игры; — при объявленіи „два“ тузъ будетъ стоить 500 фиш.; „три“ 750 фиш.; — „четыре“ — 1000 фиш.; „пять“ — 1250 фиш.; — „шесть“ т. е. при маломъ шлемѣ 1500 фиш. и при большомъ шлемѣ 1750 фишъ. По этому если будетъ:

Четыре туза въ игрѣ			„простой“	стоятъ	1000	фиш.
„	„	„	„два“	„	2000	„
„	„	„	„три“	„	3000	„
„	„	„	„четыре“	„	4000	„
„	„	„	„пять“	„	5000	„
„	„	„	„мал. шлем.“	„	6000	„
„	„	„	„бол. шлем.“	„	7000	„

Три туза въ игрѣ	„простой“	стоятъ	750	фин.
„ „ „	„два“	„	1500	„
„ „ „	„три“	„	2250	„
„ „ „	„четыре“	„	3000	„
„ „ „	„пять“	„	3750	„
„ „ „	„мал. шлем.“	„	4500	„
„ „ „	„бол. шлем.“	„	5250	„
Два туза	„простой“	„	500	„
„ „ „	„два“	„	1000	„
„ „ „	„три“	„	1500	„
„ „ „	„четыре“	„	2000	„
„ „ „	„пять“	„	2500	„
„ „ „	„мал. шлем.“	„	3000	„
„ „ „	„бол. шлем.“	„	3500	„
Одинъ тузъ	„простой“	„	250	„
„ „ „	„два“	„	500	„
„ „ „	„три“	„	750	„
„ „ „	„четыре“	„	1000	„
„ „ „	„пять“	„	1250	„
„ „ „	„мал. шлем.“	„	1500	„
„ „ „	„бол. шлем.“	„	1750	„

За коронки не козырныя записывается:

За коронку отъ дамы	1000	фин.
„ „ „ валета	2000	„
„ „ „ десятки	3000	„
„ „ „ девятки	4000	„
„ „ „ восьмерки	5000	„
„ „ „ семерки	6000	„
„ „ „ шестерки	7000	„
„ „ „ пятерки	8000	„
„ „ „ четверки	9000	„
„ „ „ тройки	10000	„
„ „ „ двойки	11000	„

Всѣ четыре туза на одной рукѣ	2000	„
„ три „ „ „ „	1000	„

За козырныя коронки:

Отъ дамы	2000	фин.
--------------------	------	------

Отъ валета	4000	фиш.
„ десятки	6000	„
„ девятки	8000	„
„ восьмерки	10000	„
„ семерки	12000	„
„ шестерки	14000	„
„ пятерки	16000	„
„ четверки	18000	„
„ тройки	20000	„
„ двойки	22000	„
Всѣ четыре туза на одной рукѣ . .	24000	„
„ три	1000	„

За объявленіе малаго шлема, — приписывается сверхъ взятыхъ взятокъ, онеровъ, коронокъ и тузовъ 5000 фишъ, а за большой 10000 фишъ. Да кромѣ того, за сдѣланный малый шлемъ 1000 фишъ, а за большой 2000. Эти двѣ послѣднія записи пишутся и въ томъ случаѣ, когда шлемъ и не былъ объявленъ, но вышелъ самъ собой случайно.

За объявленіе безъ переговоровъ съ своимъ партнеромъ, прямо съ руки, пишется въ десять разъ больше объявленнаго, т. е. за малый 50,000, а за большой 100,000 фишъ съ прибавкою, конечно, всего того, что и при объявленномъ. Сіе объявленіе часто между игроками не практикуется, а потому зависитъ отъ общаго условія. Объявившій подобный шлемъ, вслучаѣ не взятія его, отвѣчаетъ самъ единолично. Впрочемъ, и это зависитъ отъ предварительнаго соглашенія между своимъ партнеромъ.

Какъ мы выше уже разъясняли, что каждая сторона играющихъ, назначая игру, обязана взять опредѣленное число взятокъ, иначе за каждую недобранную взятку, она отдаетъ противной сторонѣ соотвѣтственный штрафъ, согласно соотвѣтственнаго назначенія.

При объяв. прос. игры слѣд. взять 7 вз., а отд. — 6 вз.

„	„	„два“	„	„	8	„	„	5	„
„	„	„три“	„	„	9	„	„	4	„
„	„	„четыре“	„	„	10	„	„	3	„

При объяв. „пять“ слѣд. взять 11 вз., а отд. 2 вз.
 „ „ мал. шлем. „ „ 12 „ „ 1 „
 „ „ бол. шлем. „ „ 13 „ „ ничего.

Въ то время когда по этому расписанію не будетъ добрано взятокъ, т. е. будетъ отдано противнику, болѣе чѣмъ слѣдуетъ, то штрафъ расчисляется такъ: за каждую не добранную взятку играющей стороной противная сторона пишетъ штрафъ:

Въ простой игрѣ . . .	1000	фишъ
„ игрѣ „два“ . . .	2000	„
„ „ „три“ . . .	3000	„
„ „ „четыри“ . . .	4000	„
„ „ „пять“ . . .	5000	„
„ „ „мал. шлем.“ . . .	6000	„
„ „ „бол. шлем.“ . . .	7000	„

Если сторона объявивъ, предположимъ, малый шлемъ и не добрала бы одной взятки, т. е. вмѣсто 12 взяла бы 11 взятокъ, то въ данномъ случаѣ, ту записъ, которую онѣ имѣли право записать за объявленіе шлема т. е. 5 тысячъ, они отдаютъ противной сторонѣ, которая кромѣ этого штрафа приписываетъ еще за не добранную взятку 6000 и того будетъ 11,000. Въ большемъ же шлемѣ, если играющая сторона останется безъ взятки, то отдаетъ записъ 10,000 за объявленіе шлема и 7,000 за взятку и того 17,000 фишъ.

Что бы еще лучше выяснитъ эту крупную записъ, предположимъ, что играющая сторона объявила большой шлемъ, и осталась безъ двухъ взятокъ, то въ данномъ случаѣ, контръ-партнеръ записываетъ за играющими 10,000 за объявленіе, за не добранную взятку 7,000 и за другую не добранную еще 7,000 и того получится штрафу 24,000; если останутся безъ трехъ, то еще приписывается за взятку 7,000 и т. д. По таковому расчету ясно вычислить штрафъ по не добраннымъ взяткамъ и въ маломъ шлемѣ.

Не знаемъ на сколько наше объясненіе изложено подробно и ясно, но мы одно можемъ сказать, что

по силѣ возможности хотѣли изложить все такъ, что бы желающіе изучить эту умную и веселую игру, не встрѣтили бы ни какихъ недоразумѣній, но достигли ли мы своего желанія; пусть судятъ другіе, а мы можемъ только еще разъ напомнить, что не ознакомившись вполнѣ на практикѣ, съ классическимъ винтомъ, нами описаннымъ, не слѣдуетъ переходить къ другимъ винтамъ, такъ какъ повторяемъ, что винтъ классическій, составляетъ такъ сказать, базисъ, — то основаніе, на которомъ построены прочія игры винта.

ГЛАВА III.

Игра въ винтъ съ прикупкой обыкновенный.

Въ настоящее время рѣдко можно встрѣтить игру въ классическій винтъ. Какъ въ семейныхъ домахъ, такъ ровно и въ общественныхъ — клубахъ, но преимущественно стали играть въ винтъ съ прикупкой.

Законы винта съ прикупкой остаются тѣ же какъ и въ классическомъ, только при переговорахъ и покупкахъ есть извѣстныя разницы, которыя мы далѣе объяснимъ, а пока скажемъ, что винтъ съ прикупкой, по нашему уразумѣнію, гораздо занимательнѣе винта классическаго, такъ какъ здѣсь могутъ быть различнаго рода комбинаціи и разнообразія, которыхъ классическій винтъ не имѣетъ. А потому, винтъ съ покупкой играется при разныхъ условіяхъ, не только при условіяхъ одного розыгрыша и покупокъ, но и при условіяхъ разнообразія самаго характера винта, Вслѣдствіе этого игра въ винтъ съ прикупомъ т. е. съ покупкой, въ настоящее время до того сталъ разнообразенъ, что получилъ по своему характеру процесса игры

многія отдѣльныя названія, какъ напр. винтъ съ прикупкой обыкновенный, винтъ съ прикупкой и пересыпкой, винтъ съ прикупкой, съ пересыпкой и гвоздемъ и много другихъ въ подобномъ родѣ. Всѣ тѣ игры въ винтъ, которыя въ настоящее время болѣе или менѣе употребляются, мы опишемъ отдѣльно а пока займемся изложеніемъ правилъ игры въ винтъ съ прикупкой обыкновенной.

Мы только что сказали въ началѣ этой главы, что винтъ обыкновенный съ прикупкой, сохраняетъ за собой тѣ же законы, которые имѣетъ классическій винтъ, но существуютъ нѣкоторые правила, много разнящія при тѣхъ переговорахъ, которые имѣетъ классическій винтъ, а потому, тотъ, кто изучилъ основательно игру классическаго винта, тому будетъ легко понять всѣ тѣ видоизмѣненія, на которыхъ основанъ винтъ съ прикупкой.

Начинаютъ съ того, что четверо играющихъ, согласно взятыхъ картъ, садятся по своимъ мѣстамъ, какъ это дѣлается при винтѣ классическомъ.

Выбиравшій мѣсто, сдаетъ своимъ порядкомъ по одной картѣ всѣмъ игрокамъ и равно себѣ, при чемъ, во время раздачи картъ откладываетъ въ сторону, четыре карты, которыя и составляютъ прикупку.

Эти четыре карты не могутъ быть положены первыми, послѣ снятія колоды, правымъ сосѣдомъ, а сначала необходимо, что бы каждому играющему было роздано покрайній мѣръ по одной картѣ, послѣ чего сдающій имѣетъ право въ прикупку положить сразу всѣ четыре карты, или каждую отдѣльно, при общей раздаче картъ; но опять таки прикупъ этотъ нельзя положить послѣдними оставшимися четырьмя картами, такъ равно нельзя допустить что бы въ прикупѣ была положена послѣдняя оставшаяся карта.

Такимъ образомъ, по раздаче всѣхъ 52 картъ, находившихся въ колодѣ, каждый играющій будетъ имѣть на рукахъ по 12 картъ.

Начало переговоровъ принадлежитъ сдатчику.

Если у сдатчика имѣется пять картъ одной масти и при ней не менѣе двухъ онеровъ, то онъ обязанъ объявить ему масть, въ противномъ случаѣ долженъ сказать „пась“.

На объявленную масть, партнеръ у котораго найдется эта масть не менѣе такъ же пяти, но даже безъ онеровъ, обязанъ безъ паса сказать „два“ въ нихъ. Если же у него будетъ на этой масти четыре карты съ какими либо двумя онерами, или три карты съ тузомъ и королемъ, то такъ же обязанъ сказать „два“; но не имѣя поддержки въ масти, объявленной партнеромъ, а имѣя какую либо свою масть, состоящую изъ пяти картъ съ двумя онерами, онъ не пасуя долженъ ее немедленно показать.

Конечно, подобнаго рода начатіе переговоровъ дѣлается тогда, когда не имѣется у васъ на рукахъ трехъ или четырехъ тузовъ, въ противномъ случаѣ согласно правиламъ классическаго винта, вы должны прямо объявить „безъ козырей“, а потомъ уже начать объявлять свою масть, на которую обязанъ показать вамъ вашъ партнеръ или поддержать васъ въ масти вами объявленной, въ порядкѣ нами только что разъясненномъ.

Послѣ этого вы зная на сколько сильна поддержка, въ вашей масти, объявленная вашимъ товарищемъ, или зная его масть, которую онъ вамъ показалъ, а онъ зная вашу масть, — вы долженъ безъ паса показать два туза, сказавъ безъ козырей, если они у васъ имѣются въ противномъ случаѣ слѣдуетъ сказать пась, и выждать очереди вашего товарища не покажетъ ли онъ вамъ двухъ своихъ тузовъ, объявивъ безъ козырей.

Если партнеръ объявилъ безъ козырей, то вы должны спасовать, что будетъ означать, что вы не имѣете сильной масти не своей не той, которую показалъ вашъ товарищъ, въ противномъ случаѣ, имѣя другую какую-либо равную масть вы обя-

заны безъ паса ее объявить, сказавъ „два“ на ней, что должны равнымъ образомъ сдѣлать и тогда, когда найдется у васъ пять въ мастяхъ, (даже безъ онеровъ) той, которую показалъ вашъ компаніонъ.

Если всего этого нѣтъ, то повторяемъ вы должны запасовать и если у вашего компаніона такъ же нѣтъ другой длинной масти съ двумя онерами то и онъ скажетъ пасъ. Послѣ этого паса вы должны показать по порядку, начиная съ младшей масти тѣхъ королей, которыя находятся у васъ при тузахъ, или если сказалъ вамъ товарищъ безъ козырей, то показать всѣхъ королей, которые у васъ имѣются. Но объявившій безъ козырей, имѣетъ право показать королей только тѣхъ, которые находятся у него при тузахъ.

Теперь остается показать только тѣхъ дамъ, которыя найдутся у васъ къ показаннымъ королямъ при тузахъ вашего партнера; если дамъ таковыхъ не имѣется, то показать вѣрныя приходящія взятки и остановится переговоромъ.

Такимъ образомъ, зная масти, зная тузовъ и королей, игра будетъ выяснена и останется только размыслить кому должно уступить прикупъ четырехъ картъ

Если партнеръ вашъ не поддержалъ объявленную вами масть, а объявилъ свою самостоятельную, въ которой у васъ есть хорошая поддержка, то вы право прикупить, оставляете за своимъ товарищемъ, понятно, если у васъ безъ поддержки игра будетъ самостоятельная, но если вы думаете, что съ объявленными взятками вашего компаніона, вы можете легче справиться съ игрой, то прикупку обязаны удержать за собой, остановившись на вашемъ послѣднемъ переговорѣ, напр. „три пики“.

Если послѣ этого два тура обошли и всѣ заявили пасъ, то вы должны сдѣлать вопросъ: „позволите взять прикупъ“? или „могу я купить“? Этотъ вопросъ можетъ воспослѣдствовать ни какъ не ра-

нѣе, какъ послѣ двухъ пасовъ, каждымъ изъ играющихъ, такъ какъ ранѣе, подобнымъ образомъ сдѣланный вопросъ, можетъ дать понять, что вы не желаете уступить прикупъ вашему партнеру, а хотите обязательно сами прикупить.

Когда противная сторона дала свое согласіе на покупку, то вы, купивъ, показываете эту покупку всѣмъ играющимъ и берете ее къ себѣ на руки сразу всѣ четыре карты, но не по одной, такъ какъ въ послѣднемъ случаѣ, могутъ думать, что вы подбираете карты сначала тѣ, которыя вамъ болѣе необходимы, и за тѣмъ тѣ, которыя для васъ мало имѣютъ интереса.

Сдѣлавши прикупъ, у васъ образуется на рукахъ шестнадцать картъ, а потому вы обязаны три лишнихъ карты, раздать изъ нихъ каждому по одной. Въ этой то раздачѣ и является часто весьма серьезный вопросъ, такъ какъ отъ умно раздавшихъ картъ часто зависитъ весь успѣхъ выигрыша или проигрыша партіи.

Всѣхъ тѣхъ комбинацій, всѣхъ тѣхъ случаевъ, при которыхъ раздача производится такъ или иначе описать не возможно, такъ какъ здѣсь все зависитъ единственно отъ разумной смекалки, отъ тѣхъ обстоятельствъ и переговоровъ, при которыхъ уступленъ вамъ прикупъ, но главное основаніе, не скажемъ право, такъ какъ нѣтъ правилъ безъ исключенія, — основано на томъ, что бы раздавать карты контръ-партнерамъ тѣхъ мастей, которыхъ у противниковъ мало, и не раздавать ту масть тому, который ее объявлялъ. Такъ напр., если кто либо изъ противниковъ заявилъ бубны, а его товарищъ черви, то на бубны дать черви, а на черви дать бубны, что бы тѣмъ самымъ не сдѣлать ренонса у противниковъ, которые легко могутъ поколотить вашу масть козырями.

Что же касается до раздачи картъ своему партнеру, то всегда лучше не давать ему ту масть про которую онъ вамъ говорилъ одинъ разъ, а тѣмъ

болѣе нѣсколько разъ, такъ какъ эта масть можетъ пригодиться для передачи своему партнеру, послѣ ея отыгрыша.

Когда такимъ образомъ карты розданы, то переговоры между покупщикомъ и его сотоварищемъ могутъ продолжаться и право перваго заявленія принадлежитъ купившему.

Если же купившій не желаетъ воспользоваться этимъ правомъ, то объявляетъ „пасъ“, ожидая что скажетъ его товарищъ. Если и его товарищъ скажетъ пасъ, то купившій проситъ ходить. Или же продолжаетъ переговоры по своему усмотрѣнiю, если конечно желаетъ возвысить игру, но уменьшать игру ниже объявленной послѣ покупкѣ не имѣетъ права.

Ходить обязанъ лѣвый сосѣдъ отъ покупщика.

Всѣ законы и правила, а равно штрафы, коронки и расчеты тѣ же что и при классическомъ винтѣ.

ГЛАВА IV.

Винтъ съ прикупкой и пересыпкой.

Еще болѣе интересенъ винтъ съ пересыпкой и прикупкой, гдѣ назначаютъ не просто играть и менѣе двухъ не дозволяется, и гдѣ по большей части игры составляютъ „четыре, пять“ часто малый шлемъ, а иногда и большой, вслѣдствiе этого партiи кончаются очень скоро, а за ними, понятно, и робера, поэтому въ подобномъ винтѣ запись къ окончанiю партiи считается не 500, а 600 фишъ.

Дѣло въ томъ, что въ винтѣ съ пересыпкой переговоры ведутся тѣже, какъ и въ предыдущемъ винтѣ т. е. въ обыкновенномъ винтѣ съ прикупкой, но вся разница и все главное основанiе этого винта, заключается въ томъ, чтобы знать кому прикупить, карты, такъ какъ въ данномъ случаѣ и сила игры зависитъ не отъ тѣхъ четырехъ картъ,

которыя находятся въ прикупѣ, а отъ партнера, а по этому если вашъ партнеръ объявилъ какую-либо сильную масть, въ которой онъ желалъ бы играть, а у васъ ее нѣтъ или есть очень плохая, то для поддержки вашего партнера, вы не должны допускать что бы онъ самъ взялъ прикупъ, а обязательно прикупъ этотъ должны взять вы, и отобрать лучшія карты съ объявленной мастью партнера, передать эти четыре карты ему, чтобы тѣмъ самымъ онъ подкрѣпивъ лучшими вашими присланными картами свои карты, могъ раздать по одной всѣмъ играющимъ, тѣ карты, которые ему не нужны, стараясь по возможности сдѣлать одинъ или два ренонса, въ какихъ либо мастяхъ. Сдѣлавъ подобные ренонсы, онъ имѣетъ право бить козыремъ старшія карты своихъ противниковъ.

Или чтобы болѣе наглядно выяснить смыслъ покупки, скажемъ такъ: что по большей части, а въ особенности становится обязательнымъ купить самому тогда, когда у васъ на рукахъ есть хорошая поддержка въ масти объявленной вашимъ партнеромъ, потому что вы тѣмъ самымъ, отобравъ всю заявленную масть имѣющуюся у васъ съ онерами или безъ нихъ, пересыпаете къ своему товарищу, увеличивая силу его масти и часто этимъ увеличиваютъ образовавшуюся коронку, при чемъ товарищъ вашъ получивъ отъ васъ вѣрныя взятки, имѣетъ возможность раздать три карты, которыя ему положительно не нужны, не говоря уже про то, что передачей этой, онъ можетъ сдѣлать у себя ренонсы.

Но если бы вы дали возможность купить партнеру самому, то онъ можетъ въ прикупѣ не найти ни вѣрныхъ взятокъ ни своей масти, и прикупить однѣ негодныя фоски, которыя не увеличатъ силу его масти, а напротивъ даже ослабятъ, такъ, какъ кромѣ тѣхъ трехъ картъ, которыя онъ долженъ раздать какъ не нужны, онъ купить еще четыре таковыхъ-же. Вотъ на этихъ то данныхъ и осно-

ванъ весь смыслъ игры въ винтъ съ пересыпкой. Все же прочіе остается на общихъ правилахъ.

Въ свою очередь, если вы объявите масть, то партнеръ вашъ долженъ поступать такъ же какъ вы поступили при его объявленіи.

Если же у васъ есть объявленная и при переговорахъ, окажется, что вашъ партнеръ такъ же имѣетъ свою самостоятельную масть, то дальнѣйшіе переговоры выяснять, кому выгоднѣе купить что бы усилить игру товарища.

Если у одного имѣется три туза, и онъ объявилъ съ рукъ прямо „безъ козырей“, то другой при дальнѣйшихъ переговорахъ обязанъ показать своего четвертаго туза и при покупкѣ передать его товарищу, для образованія коронки изъ четырехъ тузовъ, что весьма важно въ особенности при игрѣ безъ козырей.

Иногда бываетъ такъ, что у васъ находятся не большіе козыри, въ которыхъ предполагаетъ играть вашъ партнеръ, то лучше при пересыпки вашихъ четырехъ картъ вашему товарищу, не передавать маленькихъ козырей, а передать одни вѣрныя взятки, стараясь по возможности сдѣлать ренонсъ въ одной или двухъ мастяхъ, что бы тѣмъ самымъ уносить ваши маленькіе козыри, перекрывая масть вашихъ противниковъ.

Если вы имѣете туза съ маленькой какой либо масти, но не козырей, то всегда хорошо передать этого туза своему товарищу, оставивъ у себя маленькую фоску. Это въ особенности хорошо тогда, когда будетъ вашъ ходъ. Съ этой фоскѣ вы дѣлаете выходъ, товарищъ вашъ заручается и обязательно отвѣчаетъ со старшей, той же масти, если старшая эта можетъ сдѣлать взятку, то понятно вы пропускаете, бросая не нужную для васъ карту, не имѣя этой масти. Если же старшая эта будетъ казаться вамъ сомнительной взяткой, то въ данномъ случаѣ вы перекрываетесь козыремъ, и вслѣдъ за этимъ, дѣлается такой ходъ, что бы вторично за-

ручить вашего партнера, который заручившись опять пойдетъ вамъ въ первую масть, убитую вами козыремъ и т. д., что называется попастьъ въ перекрестъ и тѣмъ самымъ не дать взять взятокъ на отыгранную эту масть у противниковъ.

При другой передачѣ, ваши маленькіе козыри не могли бы отдѣльно сдѣлать взятокъ, но при подобнаго рода передачи они оказались взятками.

Иногда бываетъ что сдатчикъ вынужденно сказалъ какую либо масть потому, что у него во всѣхъ мастяхъ имѣются вѣрныя взятки, но масти самостоятельной нѣтъ. Положимъ что онъ сказалъ бубны. Вы же какъ его партнеръ имѣете 6 бубенъ съ однимъ онеромъ, или 5 бубенъ съ двумя онерами, то дабы показать что у васъ эта масть болѣе сильна чѣмъ у объявителя, не должны говорить „два“ чего требуется при обыкновенномъ переговорѣ въ классическомъ винтѣ, но обязательно должны сказать двумя степенями выше т. е. должны прямо и безъ паса сказать „три бубны“. Послѣ чего партнеръ вашъ ясно пойметъ что это ваша самостоятельная масть и показавъ вамъ все, что имѣется въ проходящихъ вѣрныхъ взяткахъ, долженъ купить и передать свои бубны, для усиленія вашихъ. Смотришь образовалась длинная коронка, отъ семерки или и того болѣе, которая при большой игрѣ, даже и проигранной, часто покрываетъ штрафъ съ избыткомъ.

ГЛАВА V.

Винтъ съ прикупкой, пересыпкой и съ гвоздемъ.

Этотъ винтъ, какъ многіе выражаются, „всѣмъ винтамъ винтъ“. Дѣйствительно этотъ винтъ самый умный, веселый и самый замысловатый.

При игрѣ въ этотъ винтъ, требуется не только большая практика, осмотрительность, наблюдательность и полное вниманіе, но требуется при томъ и большая смѣлка, что бы выйти изъ того положенія, которое часто можетъ поставить васъ такъ, что и при самомъ вѣрномъ расчетѣ вы можете не досчитаться своихъ взятокъ, такъ что часто самые вѣрные рассчитанные объявленные шлемы бывають безъ двухъ и даже безъ пяти взятокъ, вслѣдствіе частыхъ ренонсовъ противныхъ сторонъ. Часто бываетъ что ваши два туза съ коронками отъ дамы не дѣлають ни одной взятки, попадая въ перекрестъ вашимъ контръ-партнерамъ, одинъ переколотитъ не большими козырями одну вашу коронку, а другой другую, вслѣдствіе сдѣланныхъ ими ренонсовъ, а ренонсы эти дѣлаются очень легко, такъ какъ послѣ пересыпки и послѣ раздачи играющимъ всѣмъ по одной картѣ, противники имѣють право такъ же обмѣниться между собою по одной картѣ, т. е. сдѣлать гвоздь двумя словами устроить играющей сторонѣ загвоздку, вотъ этотъ то гвоздь, вотъ эта загвоздка и является главной причиной, что вѣрная игра часто можетъ быть сильно проиграна, такъ какъ при передачѣ картъ, противныя стороны всегда стараются сдѣлать ренонсы, что бы козырями поколотить вѣрныя взятки играющихъ контръ-партнеровъ.

Законъ и правила переговоровъ и передача покупки остаются тѣжѣ какъ и въ предыдущемъ винтѣ, но послѣ окончательнаго назначенія игры, слѣва сидящій сосѣдъ отъ сосѣда объявившаго игру, долженъ спросить его, можно-ли передаваться и не будетъ ли еще какихъ-либо переговоровъ; заручившись дозволеніемъ, этотъ лѣвый сосѣдъ передаетъ своему партнеру одну карту, партнеръ этотъ взявъ карту даетъ обратно своему же партнеру на обмѣнъ свою карту при чемъ карты не смотрять. Но по уговору можно и смотрѣть и мѣна окончилась, гвоздь нереданъ.

Если передача эта будетъ сдѣлана не лѣвымъ сосѣдомъ отъ объявителя игры, а правымъ, то играющій имѣеть право смѣшать карты и просить сдавать слѣдующаго или же обязанъ выбрать по своему усмотрѣнію изъ всѣхъ картъ лѣваго сосѣда (понятно по крапу, не смотря самой карты) одну карту и передать ее правому контръ-партнеру.

Многіе винтеры вовсе не допускаютъ передачу открытую, т. е. что бы правый сосѣдъ получивъ карту отъ лѣваго могъ бы ее предварительно посмотреть, а потомъ передать свою, дѣлаютъ такъ, чтобы въ одно и тоже время контръ-партнеры не смотря мѣнялись картами.

Смысль такихъ обмѣновъ тотъ, чтобы сдѣлать во первыхъ, по возможности ренонсъ, а во вторыхъ усилить козырей объявленной игры, вслѣдствіе этого существуетъ такое правило: если на рукахъ имѣется одинъ какой бы то ни былъ козырь, но ренонса сдѣлать нельзя, то козырь этотъ долженъ быть переданъ своему партнеру.

Если имѣется тузъ съ маленькой и какой либо козырь, то слѣдуетъ передать туза и пойти съ маленькой этой масти; товарищъ заручившись тузомъ обязанъ непременно ходить въ эту же масть и такимъ образомъ козырь сдѣлаетъ взятку, о чемъ мы уже говорили выше.

Если имѣется король или дама самъ другъ козырей, то козыри не передаются, такъ какъ есть вѣроятіе, что партнеръ пришлетъ козыря и такимъ образомъ можно рассчитывать на вѣрную взятку.

Если имѣется валетъ самъ другъ, то посылаютъ валета потому, что если бы и былъ присланъ козырь, то валетъ самъ третъ рѣдко когда можетъ сдѣлать взятку, тѣмъ болѣе при большой игрѣ, гдѣ сплошь и рядомъ играющій козыряетъ отъ имѣющей у него коронки.

Если же имѣется тузъ козырной бланкъ, то онъ обязательно передается товарищу, хотя бы и можно было устроить ренонсъ.

Если же тузъ самъ другъ козырей, то онъ такъ же передается, если нельзя устроить ренонса, въ противномъ случаѣ дѣлають ренонсъ, а туза не передають, такъ какъ маленькій козырь можетъ взять отдѣльно, а тузъ самъ по себѣ отдѣльно.

Короля и даму козырей если онѣ самъ третей и болѣе, то никогда не передають.

При игрѣ съ гвоздемъ всегда надо назначать осмотрительно, беря въ расчетъ гвоздь, который можетъ устроить ренонсъ, и потому судя по переговорамъ вашихъ противниковъ, если они объявляли настоятельно свои самостоятельныя масти, то надо думать что масти эти у нихъ сильны, а потому можно надѣяться что они легко могутъ сдѣлать каждый по ренонсу и перебить ваши вѣрныя взятки; поэтому гораздо безопаснѣе если только конечно возможно, при большихъ играхъ, и тѣмъ болѣе при шлемахъ назначать безъ-козырныя игры, гдѣ ренонсы противниковъ не имѣють ни какого значенія. При козырныхъ же играхъ, если возможно, объявлять для безопасности одной или двумя взятками менѣе, чѣмъ находится у васъ на рукахъ.

Г Л А В А VI.

Винтъ съ восходящей коронкой.

Этотъ винтъ ничего особеннаго собою не представляетъ, такъ какъ, всѣ правила тѣхъ же винтовъ, которые мы выше описали, разница заключается лишь въ коронкахъ, которыя въ данномъ случаѣ сильно увеличивають стоимость ихъ передъ обыкновенными коронками.

Съ восходящими коронками можно играть въ любой винтъ тѣмъ игрокамъ, которые смотрять на винтъ не какъ на пріятное и умное препровожденіе времени, но какъ на средство выиграть, т. е. обы-

грать или проиграть значительный кушъ. Этимъ людямъ по видимому нравится видѣть передъ собою громадныя, намѣленные записи, которыя они превративъ въ деньги надѣются переложить въ свой карманъ; но надежды ихъ часто бываютъ обманчивы, если увидятъ таковыя же записи и у своихъ противниковъ. Другаго же расчета или другаго повода и причины мы не можемъ себѣ представить, чѣмъ объяснить выдуманная этими людьми подобныя коронки, да впрочемъ, и не наше дѣло добираться до настоящаго смысла появленія этой коронки въ винтъ; но разъ она существуетъ, и иногда примѣняется винтерами къ игрѣ, — наша обязанность дать объ этомъ хотя бы и краткое описаніе.

Какъ намъ извѣстно, что всякая коронка простая, козырная и безъ козырная, даетъ намъ право записи, согласно расчета указаннаго нами.

Между тѣмъ, какъ восходящая коронка не придерживается этого расчета, а дѣлается расчетъ ее по назначенію игры такъ напр.: если у васъ будетъ простая коронка отъ десятки, за которую вы обязаны записать 3000 фишъ, будь эта коронка при объявленіи простой игры, игры пять или даже „большаго шлема“, но разъ она не козырная цѣна остается таже, при козыряхъ же увеличивается вдвоѣ т. е. 6000 фишъ. При вертящейся, восходящей коронки все зависитъ отъ объявленной игры и чѣмъ выше будетъ игра, тѣмъ дороже будетъ коронка.

Предположимъ для примѣра мы объявили простую игру, при которой мы за каждую не добранную взятку должны считать по 1000 фишъ, вотъ по этому-то расчету дѣлается въ восходящемъ порядкѣ расчетъ стоимости имѣющейся у васъ коронки такъ: коронка отъ дамы будетъ равна, 1000 — коронка отъ валета, — 2000, — коронка отъ десятки — 4000, слѣдовательно уже на 1000 фиш. болѣе такой же простой коронки, но слѣдуя этому расчету далѣе мы увидимъ что отъ девятки коронка ваша будетъ равна 8000, — отъ восмерки 16000, отъ семерки

32000 и т. д. а отъ двойки сумма записи этой коронки будетъ 1,024,000 фишъ.

Если же мы предположимъ объявили большой шлемъ и имѣемъ на рукахъ коронку отъ четверки, что хотя рѣдко, но можетъ случится, то за игру въ шлемы мы записываемъ 7,000 фишъ, дѣлая увеличеніе этой цифры до коронки отъ пятерки, какая должна получится запись?

Не лучше ли и не легче ли будетъ по нашему уразумѣнію, чѣмъ дѣлать громадныя вычисленія, въ надеждѣ получить хорошій выигрышъ, обратится къ болѣе простому способу, увеличить цѣну стоимости каждой фишки, хоть примѣрно на рубль. Записи относительно будутъ не велики, а проиграть или выиграть можно тѣже миллионы. Но еще разъ повторяемъ, что дѣло не наше разбирать этотъ вопросъ, а разъ играютъ съ подобными безразсудными вычисленіями коронки, мы должны были объ этомъ дать понятіе, — что мы и сдѣлали.

Г Л А В А VII.

Винтъ въ троемъ съ болваномъ.

Выше мы говорили, что описанныя нами винты не обходимо требуютъ четырехъ играковъ, но такъ какъ иногда находится желающихъ поиграть въ винтъ и болѣе четырехъ, то чтобы доставить имъ удовольствіе, придумали извѣстнаго рода таблички, при посредствѣ которыхъ съ небольшимъ интерваломъ, т. е. отдохновеніемъ, возможно желающихъ удовлетворить ихъ просьбу и доставить тѣмъ удовольствіе, что и выяснено нами стр. 37 и 38 при описаніи классическаго винта.

На оборотъ, избыткахъ охотниковъ повинтить, часто бываетъ и такъ, что при всемъ желаніи на дачѣ, или на зимнихъ квартирахъ, въ длинныя, скуч-

ные, осенніе вечера, при всей охотѣ повинтить, мы лишены этого удовольствія, такъ какъ не находится четвертаго винтера.

Но какъ въ первомъ случаѣ, такъ ровно и въ послѣднемъ, изобрѣтательность истинныхъ любителей винта, даетъ намъ возможность помочь этому критическому, безвыходному положенію такъ, какъ изобрѣтенъ винтъ въ троёмъ, т. е. винтъ съ болваномъ, который многими даже болѣе предпочитается чѣмъ въ винтъ въ четверемъ.

Существуетъ два главныхъ винта въ троёмъ съ болвановъ, постоянныхъ, т. е. собственнымъ болваномъ и другой съ переменнымъ т. е. ходящимъ, съ которыми мы и познакомимся съ каждымъ въ отдѣльности.

Винтъ въ троёмъ съ постояннымъ болваномъ.

Играть въ винтъ съ болваномъ можно какъ въ классическій, такъ равно и въ прочіе винты. Вся суть заключается лишь только въ томъ, что беря карты по которымъ игроки занимаютъ свои мѣста, кто нибудь долженъ взять карту и за болвана.

У кого окажется самая меньшая карта, тотъ садится противъ пустаго мѣста, предназначеннаго для болвана и играетъ весь роверъ до конца, открывая карты своего болвана и распоряжаясь ими по своему произволу.

Когда роверъ оконченъ и записи подведены, при чемъ конечно, всѣ эти записи будутъ двойныя, какъ обыкновенно это дѣлается при игрѣ въ четверомъ, то игрокъ переходитъ на мѣсто своего лѣваго сосѣда и играетъ съ нимъ, а правый сосѣдъ, садится на то мѣсто, гдѣ былъ игрокъ съ болваномъ, другими словами что слѣдующую очередь играть съ болваномъ всегда будетъ приходится правому со-

сѣду. Наконецъ по окончаніи второго робера, очередь съ болваномъ будетъ третьяго игрока и т. д.

При этой системѣ смѣны играющихъ съ болваномъ, не обязательно конечно садится на то мѣсто которое занималъ первый игрокъ, съ болваномъ, можно выбрать по произволу или по картамъ, но обязательно очередь играть съ болваномъ.

Всѣмъ какъ выиграшемъ, такъ и проиграшемъ, понятно играющій отвѣчаетъ вдвойнѣ.

Винтъ въ троимъ съ болваномъ переходящимъ.

Разнится этотъ винтъ отъ предыдущаго тѣмъ, что всѣмъ троимъ играющимъ, при открытіи картъ болвана; дается право вести переговоры и назначать игру, согласуя карты болвана со своими картами. Тотъ кто назначить высшую игру, тотъ садится противъ болвана и съ нимъ оканчиваетъ этотъ только туръ игры, послѣ чего садится на свое мѣсто противъ своего визови и игра снова дается.

Если бы и послѣдующія игры пришлось тому-же игроку имѣть дѣло съ болваномъ, то онъ поступаетъ такъ же. При подобнаго рода пересадкѣ вашъ бывшій партнеръ, дѣлается вашимъ контръ-партнеромъ и обратно, такъ что какъ партнеры, такъ и контръ-партнеры въ одномъ роберѣ могутъ нѣсколько разъ перемѣняться, а потому веденіе записей каждый обязанъ производить отдѣльно, и отдѣльно съ каждымъ учитываются.

При игрѣ съ болваномъ постояннымъ или переходящимъ, при розыгрышѣ въ классическій винтъ, особыхъ перемѣнъ въ правилахъ этого винта нѣтъ, развѣ только требуется спросить кто назначаетъ игру, самъ ли игрокъ или его болванъ, что важно бываетъ для выхода.

Совершенно другой вопросъ является тогда, когда съ болваномъ играютъ съ покупкой, или съ покупкой и пересыпкой, или съ пересыпкой и гвоздемъ.

При этихъ играхъ обязательно противная сторона должна спросить покупателя куда онъ желаетъ помѣстить прикупъ, къ себѣ-ли на руки или присоединить его къ картамъ болвана. Это правило обязательно такъ же и при игрѣ втроемъ съ постояннымъ болваномъ.

Если ведется игра просто съ прикупкой, безъ пересыпки и гвоздя, то назначеніе игры будетъ съ той стороны, куда отдана прикупка, а потому и право хода будетъ съ лѣвой стороны находящейся покупки.

Если же игра будетъ съ пересыпкой или съ гвоздемъ, то объявлять долженъ тотъ, кому сдѣлана послѣ покупки пересыпка, но не та сторона, которая получила прикупъ. Правило это настолько имѣетъ серьезное значеніе, для игры вообще, что его никогда не слѣдуетъ забывать; но разъ оно забыто противной стороною и выходъ сдѣланъ, то игра продолжается считается законною, а потому и спора по этому вопросу ни какого быть не можетъ.

При переходящимъ болванѣ еще играютъ не пересаживаясь. Игра эта ведется точно такъ же какъ и при пересадкѣ, но съ нѣкоторымъ весьма не значительнымъ видоизмѣненіемъ въ пользу того, кто сидитъ по правую сторону картъ болвана, такъ какъ при покупкѣ этого играющаго онъ всегда можетъ пользоваться выходомъ своего болвана, покупая къ болвану и назначая самъ игру.

Подобнаго рода игра съ болваномъ безъ пересадки, хотя и практикуется многими, но весьма рѣдко, въ особенности почти ни когда между специалистами винта, играющими на большой интересъ, такъ какъ распоряжаются собственнымъ своимъ ходомъ, даютъ много преимуществъ передъ прочими игроками.

Г Л А В А VIII.

Винтъ съ пересадкой.

Винтъ этотъ очень часто составляетъ любимую игру между спеціалистами винта и практикуется съ большимъ успѣхомъ между любителями.

Винтъ этотъ, отъ прочихъ винтовъ, отличается тѣмъ характерическимъ явленіемъ, что назначается не по общимъ правиламъ классическаго винта, о которомъ мы съ такою подробностію говорили во второй главѣ. Въ этомъ классическомъ винтѣ, а за тѣмъ и въ послѣдующихъ за нимъ въ винтахъ, все сводится при переговорахъ къ одному правилу, къ правилу понять тѣ заявленія, тѣ масти, которыя говоритъ вамъ вашъ партнеръ, между тѣмъ, какъ винтъ съ пересадкой, составляется исключительно не изъ объявленій напротивъ сидящаго васъ субъекта, или игрока, который носить при другихъ играхъ въ винтъ имя партнера, но изъ тѣхъ заявленій и переговоровъ, которые дѣлали всѣ играющіе.

Изъ этихъ заявленій, т. е. переговоровъ вы должны согласовать ваши карты и строго размыслить, какой изъ игроковъ болѣе соотвѣтствуетъ для вашей игры.

До окончанія переговоровъ, ни кто ничего не знаетъ и предполагать не можетъ, на какія карты изъ трехъ игроковъ вы рассчитываете.

Когда наконецъ переговоры окончились и далѣе повышеніе игры прекратилось и высшая игра осталась за вами, вы объявляете и указываете на того изъ играющихъ, который высказалъ карты и масти для васъ болѣе подходящія. Игрокъ этотъ садится противъ васъ или вы противъ него, что дѣлается по желанію объявителя игры и игра идетъ по всѣмъ правиламъ того винта, который предназначенъ, т. е. классическаго, съ прикупкой, съ пересышкой или съ гвоздемъ.

Подобнаго рода винтъ очень серьезень, многотруденъ и требуетъ большой памяти и таковаго же соображенія, такъ какъ запомнить переговоры всѣхъ трехъ играющихъ, представляетъ собою не малое затрудненіе это во первыхъ. А во вторыхъ, что составляетъ главное это то, что въ подобный винтъ играть возможно только лишь тогда безъ боязни, когда извѣстна партія винтеровъ ихъ практичность въ винтѣ, и ихъ полная добросовѣстность, въ противномъ случаѣ вы ни чемъ не гарантированы, что между играющими найдутся такія личности, которыя играя за одно съ прочими, покажутъ вамъ такую поддержку высказывая свои карты, которой у нихъ и сроду не было, такъ какъ за успѣхъ или не успѣхъ онъ не отвѣчаетъ или отвѣчаетъ по своему на то изъявленному желанію, дѣлаясь по вашему предложенію, вашимъ партнеромъ.

Беря все это во вниманіе, мы убѣдились что подобная игра не мыслима для клубовъ, гдѣ часто встрѣчаются такого подобнаго рода субъекты, которые при посредствѣ картъ, всегда желаютъ поживится чѣмъ либо на счетъ вашего кармана, а если и случалось видать эту игру, то исключительно въ кругу друзей, истинно любящихъ игру въ винтъ, оставляя въ сторонѣ вопросъ матеріальнаго интереса.

Дѣйствительно смотря на розыгрышъ и переговоры подобнаго винта, стоитъ лишь удивляться и восхищаться, на сколько человѣкъ можетъ развить свою память, вниманіе и наблюдательность, и насколько при этомъ подобный винтъ дѣлается замѣчательно увлекательнымъ, веселымъ и занимательнымъ.

Совѣтуемъ ради одного лишь интереса, любознательности испробовать этотъ винтъ на практикѣ, не довольствуясь его описаніемъ.

ГЛАВА IX.

Игра въ винтъ съ мусоромъ.

Играють въ четверомъ, въ полную колоду состоящую изъ 52 картъ.

Начинають съ того, что раздаютъ всѣмъ играющимъ по двѣнадцати картъ, какъ обыкновенно это дѣлають при игрѣ съ покупкой, и такъ же въ покупку кладутъ четыре карты.

Послѣ этого, каждый игрокъ, по своему усмотрѣнію бросаетъ въ одну кучу по картѣ, которыя ему не нужны. Эта та кучка не нужныхъ картъ и называется мусоромъ.

Далѣе ведется переговоры обыкновеннымъ чередомъ, какъ при игрѣ съ покупкой и пересыпкой (Глава IV).

Когда переговоры окончены и тѣмъ самымъ дано право взять прикупъ, то покупательъ прикупъ этотъ вскрываетъ, чтобы видѣли всѣ играющіе, а мусоръ долженъ взять его партнеръ, но не показывая его ни кому изъ играющихъ.

Далѣе, покупательъ пересыпаетъ своему партнеру четыре карты, согласуясь конечно съ заявленіями партнера, а сей послѣдній, т.-е. партнеръ раздаетъ всѣмъ по двѣ карты.

Затѣмъ объявляютъ игру и разыгрываютъ по общимъ правиламъ винта.

По предварительному условію контръ-партнеры, въ свою очередь могутъ обмѣняться по одной картѣ между собой. Въ такомъ случаѣ винтъ этотъ носимъ названіе съ мусоромъ и гвоздемъ.

Подобнаго рода игра очень весела и доставляетъ многимъ удовольствіе даже болѣе чѣмъ вышеописанные винты, такъ какъ здѣсь являются часто непредвидѣнные случаи; доводящіе всѣхъ до смѣха.

ГЛАВА X.

Гусарскій винтъ.

Про гусарскій винтъ многіе игроки относятся съ насмѣшкой, называя игру эту лучшимъ средствомъ отъ безсонницы, и даже удивляются почему доктора прописываютъ своимъ паціентамъ разныя усыпляющія наркотики и не посовѣтуютъ больнымъ своимъ выучится играть въ гусарскій винтъ.

Дѣйствительно, игра въ этотъ винтъ самая скучная, самая однообразная, монотонная, вполнѣ усыпляющая, ни какого собою не представляющая серьезнаго, умственнаго интереса.

Выдуманъ гусарскій винтъ, надо полагать, съ единственной цѣлью поколебать достоинство настоящаго винта и извратить всѣ объ немъ прекрасныя понятія, которыя чужды профонамъ, такъ какъ тотъ, кто не зная общаго, настоящаго винта, вздумалъ бы изучить гусарскій, то по всѣй вѣроятности онъ на всегда отказался бы перейти къ изученію какому бы то не было винта и забросилъ бы карты, чтобы позабыть и гусарскій.

Но такъ какъ по пословицѣ слово изъ пѣсни не выбрасывается, то и мы для полнаго сбора всѣхъ винтовъ, должны познакомить въ своемъ настоящемъ руководствѣ, сдѣлавъ описаніе и игры въ гусарскій винтъ, къ чему и приступаемъ.

Начать съ того, что гусарскій винтъ играется обыкновенно въ двоёмъ въ профирансныя карты, имѣющія 32 листа.

Мѣста обыкновенно выбираютъ по картамъ и у кого будетъ младшая карта, тотъ можетъ занять мѣсто гдѣ ему угодно и долженъ хорошо перетосовать карты, дать снять и начать сдачу.

Сдачу производятъ по одной картѣ, раздавая ихъ всѣ, лишъ оставляютъ изъ нихъ шесть картъ въ прикупъ, которыхъ бываетъ два, каждый по три карты.

Прикупъ обыкновенно сдатчикъ кладетъ одинъ по правую сторону партнера, а другой по правую сторону своей руки.

Далѣ ведутъ переговоры, по общимъ правиламъ общаго винта и тотъ, за кѣмъ осталось право покупки, не можетъ брать чужаго прикупа, но обязательно долженъ взять только свой, лежащій по его правую руку; при чемъ прикупъ этотъ не долженъ показывать своему противнику.

Послѣ этого своимъ порядкомъ, не нужные три карты отбрасываетъ, объявляетъ игру и розыгрываютъ, соблюдая всѣ правила и законы обыкновеннаго винта.

Счетъ и расчеты тоже винта обыкновеннаго.

Вотъ и вся та не мудреная махинація, которая требуется не для мудренаго, почему-то названнаго гусарскаго винта?..

Г Л А В А X I.

Бисмарковскій винтъ.

Не большимъ интересамъ представляется, сравнительно только что описаннаго нами гусарскаго винта, — и винтъ бисмарковскій. Характеръ этого винта отличается отъ всѣхъ существующихъ игръ въ винтъ.

Винтъ этотъ есть гениальное изобрѣтеніе нѣмцевъ, которые при своей глубоко мысленности, додумались наконецъ до того, что исключили даже общепринятое правило сдачи и тѣмъ исказили окончательно винтъ, сдѣлавшись не похожимъ ни на самого себя ни на другія какія бы то ни было карточные игры и въ угоду вѣроятно своего патріотизму, назвали игру эту бисмарковскимъ винтомъ.

Плохъ же въ данномъ случаѣ ихъ патріотизмъ, какъ плоха и изобрѣтательность.

Играютъ только въ двоёмъ и начинаютъ съ того что берутъ колоду, состоящую изъ 52 картъ и кладутъ на столъ сорочкой вверхъ понятно предварительно хорошо стасовавъ, (еще этого не доставало чтобы производить игру съ не тасованными картами).

Послѣ этого, напротивъ сидящій партнеръ беретъ одну карту къ себѣ на руки, за нимъ тоже дѣлаетъ и сдатчикъ, потомъ опять беретъ партнеръ и если найдетъ для себя удобнымъ, бросаетъ одну карту въ сторону, какъ не представляющую для него интереса, тоже самое продѣлываетъ и сдатчикъ. Послѣ двухъ трехъ подобныхъ кюнштуковъ сдатчикъ, когда до него дойдетъ очередь, обязанъ взять двѣ карты подъ рядъ и отложить въ сторону, что будетъ означать прикупку, которую понятно, никто изъ играющихъ, не имѣетъ права смотрѣть и затѣмъ беретъ самъ карту,

Далѣе беретъ опять партнеръ оставляя карты у себя на рукахъ, тѣ которыя будутъ приходится по его вкусу и отбрасывая ему не годныя. Также самое дѣлаетъ и сдатчикъ.

Все это дѣлается до тѣхъ поръ, пока вся колода такимъ образомъ будетъ разобрана и на рукахъ у каждаго играющаго будетъ по 12 картъ.

Послѣ этого начинаютъ переговоры, согласно правилъ и законовъ общаго нашего сибирскаго, классическаго винта, (потому вѣроятно, что своего нѣмецкаго правила не додумались пока изобрѣсти).

Когда переговоры окончены, и покупательъ получилъ право взять прикупъ, то прикупъ этотъ беретъ покупатель, но не показывается противнику, который долженъ довольствоваться тѣмъ, что покупательъ обязанъ одну карту свою, какую онъ найдетъ для себя не удобной передать игроку.

Далѣе объявленная игра и ведется опять таки обыкновеннымъ обще-принятымъ порядкомъ классическаго винта.

Нѣкоторые винтъ этотъ передѣлали опять на свой способъ, который заключается въ томъ, что сна-

чала каждому игроку сдаютъ по 12 картъ на руки и кладутъ отдѣльно прикупъ въ двѣ карты, а оставшіяся карты разбираютъ вышеописаннымъ способомъ, отбрасываютъ не нужные и когда вся колода разобрана и на рукахъ остается по 12 картъ, тогда уже ведутъ переговоры и пр. какъ мы уже пояснили.

Это милое изобрѣтеніе подобнаго винта, вполне достойно милой нѣмецкой націи.

Г Л А В А XII.

Петербургскій винтъ.

Петербургскій винтъ не есть какой либо отдѣльный, самостоятельный винтъ, но подъ этимъ именемъ называются тѣ три игры винта, которыя разыгрываются при участіи такъ называемаго болвана.

Названье петербургскаго винта произошло отъ того, что въ Петербургѣ прежде всего стали практиковать игру въ винтъ съ болваномъ, гдѣ подобный винтъ былъ очень любимъ и предпочитался предъ другими винтами безъ болвана. А такъ, какъ мы уже описали всѣ тѣ винты, гдѣ участвуетъ или можетъ участвовать болванъ, то мы поэтому считаемъ излишнимъ, вновь переименовывать ихъ, а отсылаемъ желающихъ ознакомиться съ этими винтами, къ соотвѣтствующимъ главамъ нашего настоящаго руководства, гдѣ можно найти всѣ правила и законы, которыми слѣдуетъ руководствоваться.

Г Л А В А XIII.

Кавказскій или Симферопольскій винтъ.

Винтъ этотъ обыкновенно играется въ троимъ.

Изъ колодъ въ 52 карты, отбрасываются двойки, тройки и четверки, и остаются лишь пятерки и далѣе, такъ что вся колода остается въ 40 картъ.

Сдають каждому по 12 картъ.

Въ прикупку кладутъ 4 карты.

Переговоры ведутся обыкновеннымъ обще-принятымъ порядкомъ.

Начинаетъ переговоры сдающій.

Сдача картъ такъ-же по порядку.

Когда переговоры окончены, то прикупъ беретъ покущикъ, но ни кому не показываетъ его.

По одной картѣ раздаетъ играющимъ, а одну отбрасываетъ какъ ни кому не принадлежащую и объявляетъ игру.

Въ данномъ случаѣ, какъ и въ преферансѣ, двое противниковъ дѣйствуютъ заодно, противъ играющихъ.

Процессъ розыгрыша, въ записѣ и расчетѣ и все вообще правила и законы тѣже, какія употребляются при обыкновенной игрѣ въ винтъ втроемъ съ болваномъ.

Г Л А В А XIV.

Игра въ винтъ съ прикупомъ въ 8 картъ.

Игра ведется съ четырьмя игроками, но возможно и съ большимъ количествомъ игроковъ, руководствуясь конечно табличками, показанными нами на стр. 37 и 38.

Играютъ въ полную колоду т. е. въ 52 карты.

Выборъ мѣстъ, сдача и проч. все тоже что при винтѣ съ покушкой, разница заключается лишь только въ прикупѣ, въ которую кладутъ 8 картъ и начинаютъ своимъ порядкомъ переговоры, которые объявляетъ первымъ, сдающій.

Когда переговоры окончены, и былъ сдѣланъ опросъ и право взять прикупъ, то покущикъ при-

купъ этотъ обязательно долженъ вскрыть, что бы всѣ остальные играющіе могли его видѣть.

Далѣе покупатель по своему усмотрѣнію и согласно переговорамъ передаетъ своему партнеру четыре карты, а контръ-партнерамъ по двѣ карты.

Въ свою очередь партнеръ покупателя передаетъ ему двѣ карты, а контръ-партнерамъ ни чего.

Объявляется игра и разыгрывается по общимъ правиламъ.

Если по общему предварительному желанію игра объявлена съ гвоздемъ то понятно само собою, что контръ-партнеры играющей стороны, обязаны въ свою очередь помѣняться между собой по картѣ.

Заканчивая такимъ образомъ описаніе всѣхъ родовъ игръ въ винтъ, мы старались по силѣ своей возможности и знанія, сдѣлать это описаніе на столько подробно и настолько популярно, что бы въ случаѣ надобности, каждый могъ самъ безъ сторонней помощи основательно понять, какъ самый процессъ каждаго винта, такъ ровно его правила и законы, но должны думать, въ чемъ мы сознаемся откровенно, что найдутся игроки, которые могутъ упрекать насъ единственно за то, что руководство наше не говоритъ еще о тѣхъ винтахъ, которые быть можетъ и существуютъ въ настоящее время, но не вошли въ наше описаніе.

Съ этимъ мы должны пожалуй согласиться, но не можемъ принять на себя вину въ этомъ обвиненіи, въ этой не полнотѣ нашего руководства, такъ какъ причиною этого были не мы, а самый винтъ а его приверженцы.

Винтъ, какъ мы сказали въ своемъ вступленіи, игра настолько умная, завлекательная и пріятная, что заинтересовавши собою весь свѣтъ, тѣмъ самымъ породила въ истинно преданныхъ спеціалистахъ этой игры, массу разнородныхъ усовершенствованій и комбинацій, и эти комбинаціи, эти усовершенствованія являются не годами и мѣсяцами

и даже днями, нарождая особыя винты и давая имъ особыя наименованія

Угонятся за всѣми вновь народившимися винтами не представляется положительно ни какой возможности. А потому виноваты ли мы будемъ, когда оканчивая настоящее руководство и неся его въ типографію для печати, — народится еще какой либо винтъ, два или три? Возможно-ли и должно-ли приостанавливать печатаніе чтобы выждать время для описанія новыхъ винтовъ? И это можетъ повторяться до бесконечности, такъ какъ повторяемъ, что игра въ винтъ даетъ много матеріала для фантазіи въ его разнообразныхъ видоизмѣненіяхъ, да притомъ и нужно-ли знать на самомъ дѣлѣ всѣ эти видоизмѣненія? Намъ, кажется, что достаточно и тѣхъ видоизмѣненій винта, которыя описали мы въ количествѣ пятнадцати. Достаточно вполнѣ будетъ основательно и прочно изучить одинъ классическій винтъ, чтобы вполнѣ понимать тѣ другія винты, которые появились въ настоящее время или появятся въ будущемъ!..



ЧАСТЬ II.
КОММЕРЧЕСКІЯ
И ДРУГІЯ
РАЗЛИЧНЫЯ КАРТОЧНЫЯ
ИГРЫ.

Часть II.

КОММЕРЧЕСКИЯ ИГРЫ.

Г Л А В А XV.

Вистъ.

Игра въ вистъ изобрѣтена англичанами. Игра очень старая и была самая любимая въ Англіи въ особенности въ Британіи, но съ появленіемъ винта, вистъ оставленъ почти всѣми.

Такъ какъ въ исторіи винта мы говорили, что онъ взялъ свое основаніе, главнымъ образомъ изъ виста, то поэтому винтъ во многомъ схожъ съ вистомъ, или даже скорѣе винтъ похожъ на вистъ.

Какъ въ винтъ, такъ ровно и въ вистъ требуется полное вниманіе, наблюдательность, размышленіе и такъ далѣе.

Какъ въ винтъ, такъ ровно и въ вистъ являются и ренонсы и онеры и партія и роберы и леве и т. д.

Вистъ какъ и винтъ обязательно требуетъ четырехъ игроковъ, но впрочемъ можно играть въ тро-емъ и даже въ дво-емъ, понятно съ открытыми картами, т.-е. съ болваномъ.

Также какъ въ винтъ можно играть и въ вистъ въ пятеромъ и въ шестеромъ, руководствуясь табличками, указанными нами на стр. 37 и 38, которыми пользуются игроки въ винтъ.

Выбираютъ масти и разсаживаются по правиламъ винта составляя себѣ партнера и контръ-партнеровъ и послѣ каждаго робера обязательно мѣняютъ партнеровъ, т. е. дѣлается точно такъ же какъ это мы говорили въ игрѣ винтъ.

Сдача и съёмка такъ же по правиламъ винта и по одной картѣ, но когда карты всѣ розданы, то послѣдняя открывается, и остается до тѣхъ поръ пока игроки всѣ разберутъ свои карты по мастямъ.

Карта эта называется козыремъ и берется сдатчикомъ къ себѣ.

Сдатчикъ во время сдачи не имѣетъ права подглядывать или показывать нижнюю карту въ противномъ случаѣ кары мѣшаются и сдаетъ слѣдующій.

Пока карты еще не всѣ розданы ни кто не имѣетъ права трогать ихъ.

Если карта какая бы не была, фигура или фоска, во время сдачи откроется, то сдатчикъ вновь долженъ стосовать карты, дать снять и перездать.

Во время двухъ перездачъ, третья перездача не допускается и сдаетъ слѣдующій.

Если игра кѣмъ либо сдѣлана не въ очередь и до выхода никто про это не заявилъ, то игра признается правильною, въ противномъ случаѣ влечетъ за собою перездачу.

Начало хода дѣлаетъ сосѣдъ сидящій по лѣвую сторону отъ сдатчика, а слѣдующій ходъ принадлежитъ тому, кто возьметъ взятку.

Всякій обязательно долженъ сносить ту масть, въ которую ходитъ но не обязательно масть эту перебивать, — это зависитъ отъ расчета играющаго. Въ тоже время, когда масти требуемой не окажется, то можно бить козыремъ, или сносить не нужную масть.

Если кто сдѣлалъ ренонсъ, т. е. положить другую масть вмѣсто требуемой, то контръ-партнеры пишутъ за ними пять фишъ наградой или отбираютъ три взятки въ свою пользу. Ренонсъ этотъ считается тогда лишь, когда будетъ закрыта взятка,

но до этого сдѣлавши ошибку можетъ исправить ее перемѣной карты требуемой масти, но положить эту карту по желанію противной стороны старшую или младшую.

Партнеръ того, кто сбросилъ карту не той масти которую требуютъ, имѣетъ право спросить своего товарища, что не сдѣлалъ ли онъ ренонса и если окажется потомъ, что дѣйствительно произошелъ ренонсъ, то отвѣчаетъ единолично только тотъ, кто сдѣлалъ эту ошибку.

Въ то время когда кто-либо не въ очередь бросить карту, то противная сторона или можетъ промолчать про это, или если признаетъ нужнымъ, то просить чтобы партнеръ перемѣнилъ масть и ходилъ съ другой масти.

Если игрокъ, сидящій третьимъ отъ вышедшаго бросить карту раньше второго, то четвертый играющій можетъ бросить карту раньше своего партнера; эта ошибка со стороны третьяго ни чемъ не можетъ быть поправлена.

Когда кто либо изъ игроковъ не даетъ на взятку карту по разсѣянности-ли или по какому-бы не было случаю и будетъ продолжать играть съ лишней картой, то противная сторона можетъ признать игру, или просить новой сдачи.

Если кто самоувѣренно пожелаетъ открыть свои карты, какъ это часто бываетъ, то картами этими распоряжаются противныя стороны, могутъ ходить и укрывать ими по своему произволу, согласно правиламъ виста.

Смотрѣть можно послѣднія только двѣ взятки.

По большей части самый лучший ходъ это съ длинной масти, или съ ровной. Если же приходится ходить съ туза съ маленькой, то лучше сначала пройти съ маленькой, а потомъ съ туза. Имѣя короля самъ третей, или самъ четверть, обязательно надо ходить съ маленькой, а имѣя короля самъ другъ не слѣдуетъ ни когда ходить. Отъ дамы-же

самъ третей ходять въ крайнихъ случаяхъ, — если другихъ выходѣвъ, болѣе лучшихъ не имѣется.

Придерживаются такъ же того правила, про которое мы уже говорили въ винтѣ, что всегда слѣдуетъ вышедшую маленькую карту своего партнера бить самой старшей и сей часъ-же отвѣчать со старшей. Исключеніе въ данномъ случаѣ бываетъ тогда лишь, если партнеръ имѣетъ самъ сильную масть, тогда онъ отходявъ свою, обязанъ передать вамъ вашу.

Имѣя на рукахъ короткую козырную масть или не сильную, козырять нельзя, пока самъ играющій не захочетъ этого, начавъ козырять. Козырять допускается лишь тогда, когда имѣется четыре и болѣе козырей.

Понятно само собою, если имѣется тузъ и при немъ дама, то ни съ туза ни съ дамы ходить не слѣдуетъ, такъ какъ есть надежда, что не только тузъ, но и дама могутъ взять сами по себѣ ли двѣ взятки, а потому слѣдуетъ выждать не пойдетъ-кто съ этой масти и рѣзать дамой.

Ходить съ дамы самъ другъ или валета самъ другъ, это будетъ означать что у васъ очень плоха карта. Ходить съ тѣхъ мастей, которыя не имѣются у противниковъ не слѣдуетъ, такъ какъ вы прямо ведете свои масти подъ убой. Отвѣчать въ масть противника такъ же не должно, такъ какъ этимъ самымъ вы поможете ему отыграть его масть.

Всѣ прочія условія розыгрыша игры положительно тѣже, какъ и при классическомъ винтѣ.

Первыя двѣ масти, сбрасываются партнерамъ всегда слабыя, а потому ходить въ нихъ не слѣдуетъ.

Главное правило какъ въ винтѣ такъ и въ вистѣ это прежде всего молчаніе, а потомъ слѣдить съ полнымъ вниманіемъ за выходами и за сносами картъ не только своего партнера, но и противныхъ сторонъ.

Въ вистъ играютъ такъ же полной въ 52 карты колодой.

Если кто заздастся, хотъ одинъ разъ, то лишается права повторить сдачу, а сдаетъ слѣдующій.

Если карта открылась лицевой стороною вверхъ при сдачи или вывалилась у кого либо изъ рукъ и ее кто либо видѣлъ, то надо требовать что бы карта эта была открыта; послѣдствія этой открытой карты извѣстны изъ винта стр. 32.

Первыя фигуры, т.-е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка какъ и при винтѣ носятъ названіе онеровъ, которыя имѣютъ слѣдующій счетъ: всѣ пять онеровъ на одной рукѣ или раздѣлившія у двухъ партнеровъ — требуютъ записи 5; — за 4 онера записывается 4; — а за три 2 фиши.

Послѣ окончанія каждой партіи, сдающій имѣетъ право перемѣнить колоду, если пожелаетъ, но когда партіи нѣтъ, то мѣнять колоду нельзя.

Собирать карты и вести записъ долженъ кто-либо одинъ изъ партнеровъ каждой стороны. Лучше это дѣлать такъ: одинъ партнеръ долженъ вести записъ, а другой долженъ собирать взятки.

Роберъ въ вистѣ состоитъ такъ же изъ двухъ партій. Какая сторона прежде окончить двѣ партіи, за той признается выигрышъ робера. Послѣ окончанія партіи приписывается пять фишъ, а по окончаніи робера десять.

Система записи можетъ быть или проведеніемъ горизонтальной или вертикальной черты мѣломъ, согласно показанной выше системѣ при винтѣ стр. 40.

Чтобы окончить партію необходимо имѣть пять леве, т.-е. записъ 10. Такъ какъ за каждое леве пишется двѣ фиши.

Если кто либо возметъ двѣнадцать взятокъ, то сторона эта кромѣ 12 фишъ за леве приписываетъ еще 10 фишъ къ онерамъ.

Большимъ шлемомъ называется тогда, когда будетъ какой либо изъ сторонъ взято 13 взятокъ,

тогда въ данномъ случаѣ пишется 14 фишъ за леве и 10 за онеры.

Чтобы выиграть роберъ, какъ мы только сказали, необходимо взять двѣ партіи, а потому если бы какая изъ сторонъ выиграла партію нуль, т. е. при общемъ расчетѣ у нихъ окажется въ результатѣ меньше чѣмъ у противной стороны, то все таки партія останется затѣмъ кто ее взялъ.

Въ вистѣ коронки какъ въ винтѣ не козырныя т.-е. простыя менѣе цѣнны, а козырныя оцѣняются вдвое дороже простыхъ такъ напр. коронка отъ дамы простая 5 фишъ, козырная 10. Отъ валета 10, козырная 20; отъ десятки 15, козырная 30; — отъ девятки 20, — козырная 40; отъ восьмерки 25 — козырная 50; отъ семерки 30, — козырная 60; отъ шестерки 35, — козырная 70; отъ пятерки 40, — козырная 80; отъ четверки 45, — козырная 90; отъ тройки 50, — козырная 100; отъ двойки 55, — козырная 110.

Играть можно въ вистъ въ троємъ по всѣмъ тѣмъ правиламъ, какъ въ вистъ при четверыхъ, но съ болваномъ, всѣ игроки мѣняются съ болваномъ по очередно.

Можно играть въ вистъ по общимъ правиламъ въ двоємъ, съ двумя болванами.

Можно наконецъ играть въ вистъ и не объявляя козырей, въ такъ называемый безъ козырный вистъ; въ данномъ случаѣ всѣ коронки считаются вдвойнѣ, какъ бы козырныя. Онерами считаются тузы.

Въ двоємъ въ вистъ играютъ еще слѣдующимъ образомъ, хотя всѣ правила виста остаются въ своей силѣ.

Болвана совсѣмъ не бываетъ, а всѣ карты раздаютъ на четыре кучки, по 13 картъ въ каждой. Игроки садятся другъ противъ друга и разсмотрѣвъ свои карты каждый опредѣляетъ согласенъ ли онъ играть на своихъ картахъ или они ему не нравятся и онъ желаетъ ихъ перемѣнить. Въ послѣднемъ случаѣ, игрокъ бросаетъ свои карты и беретъ дру-

гія, которыя лежатъ отъ него по правую руку. Въ то время когда карты обмѣнены, быть можетъ и на худшія, но игрокъ долженъ на нихъ играть, а брать свои брошенныя не имѣетъ права.

Козыремъ пользуется сдающій, но если онъ перемѣняетъ карты то козырь открытый имъ, также пропадаетъ.

Ни кто изъ игроковъ до обмѣна картъ на новыя, не имѣетъ права смотрѣть какія карты приготовлены для этого обмѣна, а равно не имѣетъ права заглядывать въ тѣ карты, которыя однажды имъ уже брошены.

За онеры пишется такъ же какъ и при обыкновенномъ вистѣ, т.-е. за пять онеровъ 5 фишъ, за четыре 4 фиши, за три 3 фиши и за два 2 фиши, но за два пишется тогда лишъ, когда у одного игрока ихъ два, а у другого одинъ или не одного.

Такой вистъ въ двоємъ играется такъ же и безъ козырей, тогда онерами считается тузы. Если играютъ въ четверомъ но безъ козырей, то вистъ называется еролашемъ.

Всѣ прочія правила выполняются согласно правиламъ общаго виста.

Подобный вистъ по своей разнообразности предпочитается большинствомъ передъ вистомъ съ двумя болванами.

Г Л А В А XVI.

Префѣрансъ.

До того времени, пока не былъ извѣстенъ винтъ, префѣрансъ считался первой любимой карточной игрой между серьезными игроками, да и теперь онъ считается первенствующимъ между тѣми, кто не знакомъ съ игрою въ винтъ.

Префѣрансъ въ свое время, какъ и винтъ въ настоящее время очень быстро былъ принятъ всѣми

хорошими игроками, и быстро вытѣснилъ всѣ игры, такъ какъ онъ въ дѣйствительности представляетъ собою игру вполне умную, завлекательную и интересную по разнообразію въ приемахъ и не утомительна какъ многія другія карточные игры; но не смотря на это, что бы понять и изучить хорошо игру преферанса, требуется и достаточная опытность и не малая наблюдательность.

Въ преферансѣ обыкновенно играютъ въ четверомъ, но можно играть въ троимъ и даже въ двоимъ. Изъ этихъ игръ самая правильная и самая интересная эта въ четверомъ, такъ какъ здѣсь шансы для всѣхъ одинаковы, а потому игрокъ не вполне хорошо знающій эту игру мало чѣмъ можетъ рисковать.

Опишемъ попорядку всѣ три преферансныхъ игры и начнемъ съ самаго скучнаго это съ преферанса вдвоимъ.

Преферансъ въ двоимъ.

Этого рода преферансъ очень утомительный или какъ говорятъ монотонный, а потому скучный и далеко не интересный, но употребляется иногда за не имѣніемъ партнеровъ, что бы убить время.

Отсутствіе интереса объясняется тѣмъ, что игра идетъ въ открытую съ болваномъ, а потому всѣ карты извѣстны и розыгрышъ игры по большей части производится на вѣрняка.

Карты сдаются на троихъ: двумъ игрокамъ и одному болвану.

Когда игроки переговариваются чтобы купить прикупъ, карты принадлежація болваны обязательно должны быть закрыты и смотрѣть ихъ ни въ какомъ случаѣ ни кто не имѣетъ права.

Купившій прикупъ объявляетъ игру не ниже той на которой остановился, но выше — это его воля.

Партнеръ купившаго по желанію можетъ пойти виставать одинъ или на помощь пригласить болва-

на. Если идетъ одинъ, то карты болвана должны быть закрыты, а если приглашаетъ болвана, то карты его открываетъ.

Преферансъ втроемъ и вчетверомъ.

Преферансъ втроемъ хотя игра и въ полнѣхъ правильна, но въ нее надо играть очень осторожно, не рискуя, на невѣрные взятки, такъ какъ отыгратъ-ся въ троемъ по большей части бываетъ трудно. Преимущество этой игры передъ игрой вчетверомъ та, что игра кончается гораздо быстрѣе.

Что же касается до игры вчетверомъ, то эта игра самая рациональная, вполне разумная, веселая и не утомительная.

Играя вчетверомъ можно позволить себѣ и рискнуть, въ надеждѣ что будетъ время отыгратъ, такъ какъ здѣсь много равныхъ шансовъ, для всѣхъ играющихъ.

Въ преферансѣ въ четверомъ трое играютъ, а четвертый въ игрѣ не участвуетъ, а лишь сдаетъ и оставляетъ у себя прикупъ двѣ карты, который кладется изъ колоды, но не изъ двухъ верхнихъ картъ и не изъ двухъ нижнихъ. Онъ же, вслучая кто-либо обремизится, т. е. останется безъ недобранныхъ взятокъ, имѣетъ право записывать консуляцію, о чемъ мы будемъ говорить далѣе.

Преферансовъ существуетъ очень много, но мы не будемъ описывать всѣхъ, а скажемъ только о тѣхъ, которые употребляются болѣе часто а именно:

- 1) Преферансъ простой или обыкновенный.
- 2) Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ.
- 3) Преферансъ съ курочкой.
- 4) Преферансъ съ котломъ.
- 5) Преферансъ съ мизерами.
- 6) Преферансъ съ увертомъ.

1) Префѣрансъ простой или обыкновенный.

Ставится условленная между игроками цифра, которая называется пулькой и въ случаѣ ремиза, то за всякую не добранную взятку играющій приписываетъ согласно существующей таблицы, тотъ штрафъ который соотвѣтствуетъ игрѣ или на оборотъ списываетъ со своей пульки, о чемъ мы скажемъ въ концѣ этой главы.

2) Префѣрансъ съ десятичнымъ счетомъ.

Этому префѣрансу въ настоящее время по большей части придерживаются всѣ игроки, такъ какъ расчетъ идетъ очень быстро и не требуетъ ни какихъ расчислений, какъ при простомъ префѣрансѣ.

3) Префѣрансъ съ курочкой.

Курочкой называется тотъ ремизъ, который образовывается по расчисленію вслѣдствіе недобранныхъ взятокъ при игрѣ. Уничтожается же эта курочка согласно стоимости игры. Если предположимъ что по стоимости игры намъ съ пульки надо взять 20 фишъ, то мы уничтожаемъ и съ курочки 20. Въ составъ курочки входятъ такъ же тѣ выставки, которыя каждый сдающій ставить въ видѣ ремизовъ для увеличенія записей по всеобщему уговору.

Если поставленные курочки и выставки у какого-либо игрока всѣ забраны, т. е. сыграны, то онъ обязанъ брать ихъ съ того игрока у котораго ихъ будетъ меньше. Всѣ эти курочки записываются въ десять разъ болѣе чѣмъ онѣ находились въ ремизахъ такъ напр. если курочку возьмутъ въ 40 фишъ, то запись за нее дѣлается въ 400 и т. п.

Такая курочка называется не ограниченная, такъ какъ берется по игрѣ; но по большей части играютъ съ курочкой ограниченной, т. е. опредѣляютъ за ранѣе ту цифру курочки, которую ни болѣе ни менѣе брать нельзя, въ чемъ бы не была объявлена игра.

4) Префѣрансъ съ котломъ.

При этомъ префѣрансѣ, каждый обремизившись у себя не пишетъ ремизы, а всѣ пишутъ въ одно мѣсто называемое котломъ. Мѣсто это отчерчивается по срединѣ стола и каждый въ этомъ мѣстѣ пишетъ отдѣльно свои ремизы.

Когда пулъка у всѣхъ будетъ списана, то играющіе по общему соглашенію раздѣляютъ вѣсь котель на части такъ, что бы каждому пришлась одинаково-ровная часть, послѣ чего котель разыгрываютъ, при чемъ каждая часть берется цѣликомъ вся, хотябы игра была и самая незначительная вродѣ простыхъ пикъ.

Если же вистующій а равно и играющій обремизится то за каждую не добранную взятку обязанъ внести въ другой котель ту часть которую онъ разыгрывалъ, по мѣрѣ пополненія ремизовъ въ другомъ котлѣ, его дѣлятъ тѣмъ же способомъ и такъ же разыгрываютъ, что дѣлаютъ до тѣхъ поръ пока ремизы въ котлѣ всѣ уничтожатся.

5) Префѣрансъ съ мизерами.

Мизеромъ называемое искусство ухитриться по возможности набрать какъ можно меньше взятокъ.

Мизеровъ бываютъ два: большей и малый. Большимъ мизеромъ называется такой, когда не возьмутъ ни одной взятки, за что списывается съ за-

писи пульки 10 фишъ, но за то проигравъ мизеръ, ставить за каждую взятую взятку такъ же по 10.

Между большимъ и малымъ мизерамъ отличіе такое, что большой мизеръ перебиваетъ неприкупочныя игрѣ, т. е. если назначающій желаетъ играть безъ прикупки простую игру, но за то и самъ не имѣетъ право на покупку. Малый же мизеръ перебиваетъ только покупныя игры и самъ можетъ прикупить, но всякая прямая игра партнеровъ его не уничтожаетъ.

Тотъ, кто выиграетъ малый мизеръ списываетъ 5, а проигравъ ставить по пяти за каждую взятку.

Переговоры при мизерахъ ведутся слѣдующимъ порядкомъ: первый покупаетъ къ пикамъ, второй къ трефамъ а третій говоритъ, что онъ покупаетъ къ мизеру.

Если игроки не желаютъ уступить игру мизеру, то продолжаютъ вести переговоры далѣе по старшинству масти и объявляютъ прямую игру, которую можегъ перебить безъ прикупки большой мизеръ.

Если кто-либо изъ игроковъ и въ данномъ случаѣ не желаетъ уступить мизеру, то долженъ объявить игру семь, которую мизеръ уже не можетъ перебить.

6) Префѣрансъ увертъ.

Увертъ означаетъ, что играть надо съ открытыми картами. Какъ мизеръ, такъ и увертъ бываетъ большой и малый.

Большей увертъ перебиваетъ игру, объявленную семь и долженъ разыгрываться безъ покупки. Подобный увертъ можетъ быть перебить только лишь игрой в о семь.

Малый же увертъ играется съ покупкой и перебиваетъ простую игру.

При назначеніи большаго уверта, сейчасъ же слѣдуетъ открыть карты противныхъ сторонъ и начать разыгрывать.

Въ то время, когда назначаютъ малый увертъ, то послѣ того, когда покупка сдѣлана, и сносы отнесены, карты противниковъ такъ же открываютъ.

За сыгранной большой увертъ списывается 20 фиш., а за малый 15. Въ то время когда будетъ проигранъ большой увертъ, то за каждую взятую взятку приписываютъ штрафъ 20 фиш., а за малый 15.

Преферансъ играется обыкновенно съ пригласительнымъ вистомъ, которыхъ бываетъ два обязательно открытый или по условію.

Обязательно открытый вистъ означаетъ то, что будутъ ли вистовать контръ-партнеры отдѣльно каждый, или же по приглашенію своего сотоварища, — все равно, карты обоихъ вестующихъ обязательно должны быть открыты. Условнымъ же вистомъ называется тотъ, когда оба контръ-партнера вистуютъ безъ приглашенія, то карты ихъ не открываютъ, а когда одинъ другаго приглашаютъ, то тотъ, кто пригласилъ, имѣетъ право по своему желанію просить приглашеннаго открыть свои карты, при чемъ и самъ обязанъ тоже сдѣлать, или не открывать идти какъ говорятъ обыкновенно въ темную.

Приглашенный игрокъ положительно не за что не записываетъ и не за что не отвѣчаетъ, всѣ записи цѣликомъ беретъ въ свою пользу приглашающій и онъ же отвѣчаетъ за всѣ недобранные взятки.

Если вистуютъ оба противника, то въ простой игрѣ онѣ оба вмѣстѣ должны взять четыре взятки и ремиза ни кто не ставитъ если бы даже одинъ изъ вистующихъ взялъ всѣ четыре взятки а другой не одной. Такое же количество обязательно надо взять

и тогда, когда игра просто разыгрывается съ приглашеннымъ.

Если игра будетъ объявлена семь, то оба идущіе вистовать отдѣльно или съ приглашеннымъ должны взять обязательно двѣ взятки, а если идетъ вистовать только одинъ, то одну взятку.

При игрѣ восемь и девять оба вмѣстѣ идущія должны взять всего одну взятку, но здѣсь право объявлять вистъ является за тѣмъ, кто слѣдуетъ первымъ за объявителемъ игры. Если онъ объявилъ вистъ а затѣмъ повистовалъ и другой контръ-партнеръ, то первый завистовавшій не пишетъ ремиза, если ни кто изъ нихъ не возметъ взятку, а пишетъ штрафъ второй завистовавшій игрокъ.

Въ то время, когда объявлена игра, одинъ отказался вистовать, а другой завистовалъ но не желаетъ пригласить перваго идти вмѣстѣ съ нимъ, то первому дается право отглашенія, т. е. въ свою очередь пригласить вистующаго, беря на себя всѣ послѣдствія, если будутъ какія-либо штрафы а потому и пользуется всѣми записями, но отглашенный ни чемъ ни пользуется и ничемъ не отвѣчаетъ.

Правила преферанса.

Въ преферансѣ играютъ въ колоду, называемую преферансною и состоящей всего изъ 32 картъ начиная отъ туза до семерки включительно.

Старшенство картъ и ихъ мастей, тоже что и при винтѣ, о чемъ мы уже говорили на стр. 5.

Сдають какъ и при винтѣ начиная съ лѣвой руки на право но не по одной а обязательно по двѣ карты, при чемъ давъ каждому по одной, по двѣ или по три пары, что зависитъ отъ сдачика, кладетъ одну пару къ себѣ. Пара эта называется прикупкой.

Первые двѣ карты верхнихъ или двѣ карты нижнихъ въ прикупъ класть не дозволяется.

Конечно говорить о томъ, что мѣста при началѣ игры выбираются по порядку старшинства карты, было бы лишніе, такъ какъ порядокъ этотъ вошелъ въ обычай, всѣхъ коммерческихъ игръ, и право перваго на выборъ мѣста, остается за младшей картой.

Переговоры ведутся въ систематичномъ порядкѣ по мастямъ, начиная съ пикъ, потомъ трефъ, далѣе бубны, черви и наконецъ безъ козырей.

Обыкновенно переговоры начинается съ того, что тотъ, который сидитъ по лѣвую сторону сдающаго если желаетъ купить къ какой бы то не было мѣсти, говорить пики. Если же купить не желаетъ то говорить пасъ. Сказавъ пасъ слѣдующій долженъ объявить пики или пасъ, а за нимъ остается третій, которому такъ же предоставляется право купить на пики или тоже спасовать; если всѣ трое спасовали то карты мѣшаютъ и сдаетъ слѣдующій по порядку.

Предположимъ, что всѣ желаютъ торговаться, чтобы купить прикупъ, который находится у сдатчика и который ни сдатчикъ и никто не имѣетъ право смотрѣть. Въ данномъ случаѣ первый по очереди говорить купилъ на пики, за нимъ второй объявляетъ трефы, третій бубны, четвертый сдатчикъ ни чего не говорить въ продолжении всего того времени, пока игра не разыграется т. е. не окончится.

Послѣ того какъ третій игрокъ объявилъ бубны, то первому послѣ сдатчика дается право не объявлять своей масти, а только удержатъ бубны, объявленные третьимъ игрокомъ, а потому первый игрокъ говорить держу бубны. Второй игрокъ если желаетъ продолжать торговаться говорить черви. За тѣмъ очередь говорить третьему, который если не желаетъ играть безъ козырей и не имѣетъ масти чтобы взять семь взятокъ, то говорить пасъ, въ противномъ случаѣ безъ паса заявляетъ безъ-козырей. Занимъ если желаетъ продолжать торговаться

ся, то долженъ сказать уже семь пикъ, такъ какъ объявивъ безъ козырей, переговоры на покупку игры простой оконченъ, а можно лишь играть семь, долженъ взять и семь взятовъ и т. д. Такимъ порядкомъ можно по желанію а главное по расчету имѣющихъ на рукахъ картъ, довести покупку до объявленія десяти безъ козырей, далѣе чего торговаться нельзя, такъ какъ выше этой игры нѣтъ.

Тотъ кто разъ уже сказалъ пасъ, теряетъ право на дальнѣйшія переговоры, не такъ какъ это мы видѣли при переговорахъ въ винтъ.

Кто купилъ на семь, тотъ не имѣетъ право объявлять игру просто, а долженъ непременно играть не ниже семи въ той масти на которую было имъ куплено или тѣже семь въ высшихъ мастяхъ. Такъ напр. если было куплено на семь бубенъ, то можно остаться на нихъ, или играть семь червей, или семь безъ козырей, а такъ же дозволяется играть въ какой угодно масти восемь, девять, десять и десять безъ козырей, купавши на семь бубенъ, играть семь пикъ или семь трефъ въ мастяхъ ниже мастей бубней, не дозволяется.

Когда всѣ спасовали, т. е. уступили прикупъ одному изъ покупателей, то сей послѣдній открываетъ прикупъ и показываетъ его всѣмъ играющимъ. Потомъ вмѣсто прикупа, выбираетъ по своему расчету двѣ карты ему не нужны и отбрасываетъ ихъ въ сторону. Этотъ сносъ, какъ и прикупъ никто не имѣетъ право смотрѣть, даже и самъ сдатчикъ.

Относительно того, когда и при какихъ условіяхъ требуется перездать, можно видѣть эти условія на стр. 9, которыя во всѣхъ подробностяхъ описаны нами при игрѣ въ винтъ, а поэтому повторять здѣсь мы находимъ совершенно лишнимъ.

Если кто-либо посмотритъ прикупъ ранѣе того, пока покупатель самъ его не откроетъ, то виновный сего обязанъ поставить одинъ ремизъ согласно объявленной масти покупщикомъ, какъ будто бы

остался безъ одной взятки, а кромѣ того онъ же не имѣетъ право вистовать въ эту игру.

Всякій покупатель долженъ обязательно договаривать до своей масти въ которой онъ желалъ играть. Это обстоятельство большой важности такъ какъ при послѣдующей игрѣ, партнеръ можетъ рассчитывать на эту масть. Недоговоръ до своей масти или не вѣрно показанная масть, можетъ ввести въ недоразумѣнія вистующаго сотоварища, послѣдствіемъ чего можетъ быть ремизъ.

Выходъ вистующаго подъ вистующаго долженъ быть или со старшей своего масти или со старшей масти той, которую при торгахъ заявлялъ товарищъ, т. е. вистующій. Въ противномъ случаѣ легко подвести вѣрныя взятки своего компаніона по висту.

Подъ играющаго же всегда слѣдуетъ ходить съ маленькой, чтобы тѣмъ самымъ провести какую-либо масть.

Если имѣется на рукахъ вѣрныя пять взятокъ, то всегда слѣдуетъ покупать на простую игру. Если на рукахъ шесть взятокъ, то покупать на семь игоръ; имѣя семь взятокъ можно покупать на восемь игоръ, не имѣя на рукахъ восемь вѣрныхъ взятокъ покупать на девятую рисковано, а еще болѣе если противникъ вашъ сильно торговался, слѣдовательно легко допустить, что у него хорошія карты а въ прикупкѣ ничего не стоящія, — что по большей части и бываетъ.

Сносить при разыгрываніи объявленной игры карты, слѣдуетъ по порядку сидящихъ играковъ, но впередъ не бросать, не выждавъ своей очереди; но разъ брошенная на столъ открытая карта ни въ какомъ случаѣ не можетъ браться назадъ, хотя бы взятка еще и не была закрыта. Думайте что карта эта провалилась окончательно сквозь столъ, и достать поѣтому ея нельзя. Ни извиненія, ни просьбы о снисхожденіи не могутъ имѣть въ данномъ случаѣ никакого смысла.

На каждую требуемую масть обязательно слѣдуетъ бросать карту той же масти, если же таковой не окажется, то обязательно быть ее козыремъ. За невыполненіе оныхъ обязательствъ, виновный ставитъ штрафъ называемый ренонсъ, о которомъ мы такъ же говорили и въ винтѣ.

Если ренонсъ сдѣланъ играющимъ, то взятка эта переходитъ къ тому вистующему, чья карта въ требуемой масти старшая. Сдѣлавъ ренонсъ платитъ вистующимъ сколько слѣдуетъ по расчету за сдѣланные ими взятки, и если вистующіе вслѣдствіе ренонса остались въ ремизѣ, то штрафъ за этотъ ремизъ вистующіе не ставятъ а ставятъ за вистующихъ этотъ штрафъ полностью играющій.

Если же ренонсъ сдѣланъ вистующимъ то играющій какой бы ремизъ не сдѣлалъ, т. е. сколько бы онъ не добралъ взятокъ, — все равно, онъ списываетъ полностью какъ за игру вполне выигранную. Кромѣ того отъ сдѣлавшаго ренонсъ отбираются взятки не правильно имъ взятые и онъ пишетъ штрафъ за недобранные взятки по игрѣ, а такъ же за каждый ренонсъ, такой штрафъ по игрѣ.

При игрѣ въ десять съ козырями или безъ козырей понятно не можетъ быть виста, по той простой причинѣ, что играющій обязанъ взять всѣ десять взятокъ. Но контръ-партнеромъ дозволяется провѣрить играющаго, при чемъ всѣ карты какъ этихъ контръ-партнеровъ, такъ и объявившаго игру вскрываютъ и если контръ-партнеры могутъ при какихъ бы то не было комбинаціяхъ, взять взятку, то играющій ставитъ ремизъ по игрѣ а сотоварищи нашедшіе взятку записываютъ за играющимъ ремизъ пополамъ.

Для записей штрафовъ, пульки, курочки и выставки а равно записи за игроками дѣлаютъ согласно тѣхъ таблицъ, которыя мы помѣстимъ ниже въ этой главѣ, для чего на срединѣ стола, каждый изъ

играющихъ проводить мѣломъ черты согласно ниже слѣдующаго:

30.10

150		
~~46~~	~~86~~	110
108	~~220~~	~~230~~
~~250~~	410	~~380~~
~~320~~		~~460~~
440		520

Въ самомъ верху помѣщаются курочки, выставки и ремизы. Между линейками запись пульки, а между разграфленными линиями записи за играющими. При чемъ на лѣво первая запись относится къ записи за лѣвымъ сосѣдомъ, средняя за своимъ vis-à-vis, и на право первая, запись за правымъ сосѣдомъ.

Если берутъ курочки, выставки или штрафы, находящіеся надъ верхней линіей, то записываютъ ихъ суммою въ десять разъ больше. Такъ что если бы по расчету пришлось взять кому-либо цифру 30 и 10 какъ показано на таблицѣ, то за эту цифру взявшій ее записываетъ 400. Это самое относится и до пульки 150, помѣщенной между линиями.

Играющій въ случаѣ недабора взятокъ ставить по расчету игры цифру надъ верхней линіей, которая въ десять разъ болѣе какъ мы сказали, тоже относятся и къ вистующимъ. Но запись за играющимъ вистующій пишетъ не въ десятичномъ, а въ единичномъ размѣрѣ.

Если кто либо изъ играющихъ спишетъ условленную сумму означающую пульку преферанса, то имѣть право брать за дальнѣйшіе свои игры кромѣ курочки еще съ пульки по расчету игры, съ того, у кого пулька будетъ меньше.

Консуляціей называется побочный, какъ бы дополнительный штрафъ исключительно берущій, какъ вистующимъ такъ и сдающимъ. Штрафъ этотъ полагается вистующимъ писать по 10 фишъ за каждую не добранную взятку. Если же вистуетъ только одинъ, то онъ такъ же какъ и сдающій записываетъ за каждую недобранную взятку по 20 фишъ.

Если игра въ преферансъ ведется втроемъ, то каждый вистующій пишетъ за недобранную взятку за играющимъ по 10 фишъ; если же было приглашеніе къ висту, то пригласившій пишетъ за недобранную взятку 20 фишъ.

За ремизъ же вистующихъ сдатчикъ ничего не пишетъ.

Если при покупкѣ окажется въ ней одинъ тузъ, то какъ бы въ видѣ благодарности за хорошую карту, положенную въ прикупъ сдатчикомъ, онъ записываетъ за покупщикомъ 20 фишъ; за туза и короля одной масти 30; а за два туза 40 фишъ.

Когда всѣ спасовали, не желаютъ торговаться на прикупъ, то принято ставить курицу въ условленномъ размѣрѣ по соглашенію, которую потомъ и беретъ тотъ, у кого не окажется курицы; но нѣкоторые предпочитаютъ распасовку эту разыгрывать, стараясь какъ можно меньше набрать взятокъ; причемъ за всякую взятую взятку, ставятъ на верхъ къ курочкѣ по 2 фиши.

Тотъ же, кто не возьметъ ни одной взятки, списываетъ съ пульки 10 фишъ.

Хотя при распасовкѣ козырей нѣтъ, но тѣмъ не менѣе ренонсы не дозволяются и за всякій ренонсъ ставать штрафъ къ курочки 10 фишъ. Розыгрывается же ренонсъ по общему правилу розыгрыша

преферансной игры, гдѣ требуется бросать карты, согласно выходовъ масти.

Если при распасовкѣ кто либо и не возьметъ ни одной взятки, то 10 фишъ не списывается если у него нѣтъ уже пульки.

Ходъ распасовки начинается со сдатчика, который обязанъ ходить подъ рядъ два раза, съ тѣхъ картъ, которыя онъ сдалъ для прикупа и если онъ возьметъ одну или двѣ взятки, то такъ же обязанъ за каждую взятку поставить по 2 фиши. Если же не возметъ ни одной, то списываетъ 10 фишъ съ пульки, если таковая еще у него находится.

При распасовкѣ въ троемъ, прикупку не трогаютъ, а ходитъ первый, сидящій по лѣвую сторону сдатчика.

Курочкой называется ремизъ, ставить эту курочку и брать ее зависитъ по предварительному договору играющихъ. Курочка бываетъ не ограниченная, что означаетъ то, что сколько бы ремизовъ у кого не стояло, при первой игрѣ играющій беретъ всѣ курочки.

Съ подобной курочкой играютъ очень рѣдко, а предпочитаютъ курочку ограниченную до извѣстныхъ предѣловъ, больше которыхъ переходить нельзя.

Чтобы было веселей играть, то придумали такой фортель, который не даетъ возможности избавиться отъ ремизовъ, фортель этотъ завется выставкой. Кто сдаетъ тотъ и обязанъ сдѣлать выставку къ курочкѣ, но за ранѣе опредѣленной стоимости напр. хоть 30 фишъ, которыя своимъ чередомъ, какъ курочки и берутся при играхъ.

Таблица расчетовъ въ преферансѣ употребляемыхъ.

Для тѣхъ расчетовъ, которыя употребляются при игрѣ въ преферансъ существуетъ четыре главныхъ

таблицы изъ коихъ таблицы № 1 и № 2 называются таблицами простаго счета № 3 таблица большаго счета и № 4 таблица десятичнаго счета.

Изъ прилагаемыхъ при семъ этихъ таблицъ, всякій можетъ выбрать для записей тотъ счетъ, который будетъ болѣе нравится играющимъ.

№ 1.

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.

4 8 12 16 20

Трефы.

6 12 18 24 30

Бубны.

8 16 24 32 40

Черви.

10 20 30 40 50

Безкоз.

12 24 36 48 60

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.	4	14	24	34	44
Трефы.	6	16	26	36	46
Бубны.	8	18	28	38	48
Черви.	10	20	30	40	50
Безкоз.	12	22	32	42	52

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.	14	24	34	44	54
Трефы.	16	26	36	46	56
Бубны.	18	28	38	48	58
Черви.	20	30	40	50	60
Безкоз.	22	32	42	52	62

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.

10	20	30	40	50
----	----	----	----	----

Трефы.

10	20	30	40	50
----	----	----	----	----

Бубны.

10	20	30	40	50
----	----	----	----	----

Черви.

10	20	30	40	50
----	----	----	----	----

Безкоз.

10	20	30	40	50
----	----	----	----	----

Въ послѣднее время выдумали еще пятую таблицу винтящаго счета, гдѣ цифры поражаютъ своей громадностію, что видно изъ прилагаемой таблицы № 5.

№ 5.

игры: прос. 7. 8. 9. 10.

Пики.

4 8 16 32 64

Трефы.

6 12 24 48 96

Бубны.

8 16 32 64 128

Черви.

10 20 40 80 160

Безкоз.

12 24 48 96 192

Такъ какъ этотъ счетъ дѣйствительно поражаетъ своими громадными цифрами, то играютъ по этой таблицѣ въ преферансъ по самой маленькой и пулюку обыкновенно разыгрываютъ отъ 1000.

Послѣ всего т. е. послѣ когда всѣ выставки, курочки и пульки расыграны приступаютъ къ свѣденію тѣхъ результатовъ и вообще тѣхъ записей, которыя получились отъ игры въ преферансъ.

Каждый играющій складываетъ въ общую сумму всѣ свои выигрыши т. е. всѣ записи имѣющіяся у него за играющими напр. за первымъ игрокомъ имѣется запись 1340, за вторымъ 570 и за третьимъ 2720.

Слѣдовательно:

$$\begin{array}{r} 1340 \\ 570 \\ 2720 \\ \hline + 4630 \end{array}$$

Потомъ такъ же складывается въ одну сумму всѣ тѣ записи которыя имѣютъ за нимъ игроки т. е. свои проигрыши. Напр., первому онъ проигралъ 890, второму 1930 и третьему 2850.

Слѣдовательно:

$$\begin{array}{r} 890 \\ 1930 \\ 2850 \\ \hline - 5670 \\ \hline \text{Вычитая свой выиг.} \quad 4630 \\ \hline \text{Слѣдов. имъ проиг.} \quad 1040 \text{ фишъ.} \end{array}$$

Переведа этотъ проигрышъ на условленную цѣну, мы можемъ опредѣлить сколько рублей или копѣекъ слѣдуетъ уплатить за доставленное удовольствіе.

ГЛАВА XVIII.

Преферансъ гусарскій.

Для преферанса этого требуется колода картъ числомъ 24 слѣдующаго порядка.

Тузь,
Король,
Дама,
Валетъ,
Десятка,
Девятка,

Играють обыкновенно только въ двоємъ; играетъ всегда въ неоткрытыя карты, при чемъ руководствуются общепринятыми правилами обыкновеннаго преферанса.

Каждому игроку сдаютъ по десяти картъ и кладутъ двѣ прикупки, каждая по двѣ карты.

Каждый игрокъ если желаетъ прикупить, то прикупаетъ только свой прикупъ, который находится у него по правую руку.

Переговоры при покупкѣ ведутся тѣ же, что и при обыкновенномъ преферансѣ, начиная конечно прежде всего съ пикъ, потомъ объявляютъ трефы, бубны, черви, безкозырей, переходятъ на семь, далѣе на восемь и т. д.

Наконецъ, когда всѣ переговоры окончены, то купившій беретъ по обыкновенію свой прикупъ, дѣлаетъ относъ и объявляетъ игру, руководствуясь правилами общаго преферанса, т. е. объявляя не менѣе того, на что покупалъ.

Другой играющій по желанію можетъ выставать или пасовать. При этомъ онъ имѣетъ право выставать или одинъ, или съ приглашеніемъ своей прикупки. Здѣсь прикупка какъ бы замѣняетъ другого вистующаго, а потому и число взятокъ должно со-

гласоваться съ этимъ, Число же этихъ взятокъ и правила приглашеній указаны нами выше.

Число положенныхъ взятокъ, ихъ не доборъ, штрафы и т. п. такъ же описаны нами выше.

При игрѣ въ гусарскій преферансъ курочки не существуетъ и ремизъ не ставится, а отдается на запись прямо вистующему.

Все прочіе согласно съ объявленнымъ преферансомъ.

Изъ всего этого разглагольствованія видно, что гусарскій преферансъ ничего особеннаго собой не представляетъ и не думаемъ что кто либо могъ дать этому преферансу предпочтеніе, если онъ хорошо знакомъ съ преферансомъ обыкновеннымъ, такъ какъ гусарскій преферансъ не можетъ по своей однообразной монотонности занять серьезныхъ игроковъ, развѣ только въ крайности гдѣ либо въ лагерѣ, на буюкахъ, для препровожденія времени, если кто не можетъ убить время съ большей для себя пользой и удовольствіемъ.

ГЛАВА XIX.

Безикъ.

Безикъ во Франціи считается самой любимѣйшей игрой, между всѣми классами населенія. Въ него играютъ отъ самаго высшаго слоя общества до самаго нисшаго. Безикъ игра изобрѣтенная французами во франціи и очень быстро приняла право первенства предъ всѣми карточными игроками.

У насъ въ россіи рѣдко можно встрѣтить гдѣ либо въ домѣ, что бы играли въ безикъ, иногда развѣ въ клубѣ, да и то это явленіе исключительное. Впрочемъ подобное исключительное явленіе объясняется само собою, такъ какъ нашъ винтъ поработилъ всѣ прочія карточныя игры. А жаль, что

безикъ мало кого занимаетъ, такъ какъ эта игра, надо сказать безпристрастно, достойна большого вниманія вслѣдствіе своей чрезвычайной простоты, большого интереса и увлекательности.

Въ игрѣ этой такая масса разнообразностей, замѣчательныхъ случайностей и интересныхъ комбинацій, что любителямъ карточныхъ игръ стоило бы обратить свое вниманіе на безикъ, беря во вниманіе еще и то, что въ безикъ можно играть какъ вдвоемъ, втроемъ такъ и вчетверомъ. Всѣ эти виды игры имѣютъ свои особенности, о которыхъ мы поговоримъ въ отдѣльности о каждомъ.

Игра въ безикъ вдвоемъ.

При игрѣ въ безикъ вдвоемъ требуются двѣ преферансныхъ колоды, каждая по 32 карты, т. е. до семерки включительно.

Эти двѣ колоды смѣшиваются вмѣстѣ, хорошо тосуются, снимаются производится сдача по очереди, какъ это обыкновенно принято.

Начинаютъ съ того, что сдающій по одной картѣ даетъ какъ партнеру такъ и себѣ по восьми картъ и открывается козырь, подлѣ котораго кладутся и остальные карты, понятно крапомъ вверхъ.

Такъ какъ необходимо, чтобы у каждого игрока было на рукахъ по восьми картъ, то послѣ взятой взятки, каждый пополняетъ не достающую карту, беря ее изъ картъ лежащихъ на столѣ.

Всегда ходъ принадлежитъ тому, кто взялъ взятку.

Вслучаѣ если бы карты были одинаковой стоимости, то взятка принадлежитъ тому кто сдѣлалъ ходъ.

Въ то время, пока карты, лежація на столѣ еще не всѣ разобраны игроками, то допускается этимъ игрокамъ фантазировать игрою какъ имъ будетъ угодно т. е. можно збрасывать какія желаютъ масти или карты, могутъ бросать мелкіе козыри

подавать взятки не беря къ себѣ, или укрывать болѣе старшей картой или козыремъ; но въ то время, когда карты со стола всѣ разобраны, то этого дѣлать нельзя, а требуется отдавать или перекрывать каждую пойденную карту требуемой мастью, и вслучаѣ таковой не найдется о б я з а т е л ь н о д о л ж н о крыть козыремъ.

Если наконецъ ни требуемой масти ни козыря нѣтъ, то понятно становится необходимостью бросать какую угодно карту.

Обыкновенно садясь играть въ безикъ условливаются на сколько фишъ садятся что бы эту цифру разыграть. По большей части менѣе 1000 ни когда не садятся играть.

Расчетъ при игрѣ въ безикъ ведется по стоимости картъ, который идетъ въ слѣдующемъ порядкѣ.

Тузъ имѣеть . . .	11	очковъ.
Король	4	„
Дама	3	„
Валетъ	2	„
Десятка	10	„

Остальныя карты положительно ни во что не считаются, но между тѣмъ какъ онѣ имѣють старшинство при розыгрышѣ, такъ напр. девятка какъ старше восьмерки имѣеть право ее перекрывать, восьмерка верекрываетъ семерку; но козырная семерка, понятно, можетъ перекрывать старшіе не козырныя карты, каковы: тузъ, король и т. д.

Тотъ, кто имѣеть семерку козырей, записываетъ за ней 10 очковъ.

Если сдающій откроетъ семерку, предназначенную служить козыремъ, то онъ такъ же пишетъ за ней 10 очковъ.

Если бы семерка козырная была на рукахъ, то ею что бы воспользоваться двойной сдачей, слѣдуетъ подмѣнить открытою, лежащаго на столѣ козыря, тогда записывается 10 очковъ за то, что

семерка эта была на рукахъ, и 10 очковъ за то, что она сдѣлалась настольнымъ открытымъ козыремъ.

Группы и марьяжи при игрѣ въ безикъ имѣютъ различныя стоимости, а именно:

Четыре туза на одной рукѣ равняетъ 100 фиш.

Четыре короля = 80 фиш.

Четыре дамы = 60 фиш.

Четыре валета = 40 фиш.

Марьяжемъ называется то, когда на рукахъ будетъ король и дама одной и той-же масти.

Не козырной марьяжъ = 20.

Козырной марьяжъ = 40 фиш,

Двойной не козырной марьяжъ т. е. двѣ дамы и два короля одной и той-же масти = 40 фиш.

Двойной козырной = 80 фиш.

Дама пикъ и бубновый валетъ называются безикомъ и стоимость его равн. 40.

Двойной безикъ, т. е. два бубновыхъ валета и двѣ дамы пикъ = 500.

Двѣ козырныя семерки = 20.

Можорныя квинты, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка одной масти = 100.

Квинта же можорная козырная = 250

Прежде чѣмъ ни взять четырехъ взятокъ, ни кто не имѣетъ права объявить ни марьяжа, ни квинты, ни десятокъ.

Всѣ объявленія дѣлаются тогда, когда имѣете на рукахъ семь взятокъ, а восьмая или сброшена или ею накрыта взятка. Когда объявленіе сдѣлано, тогда только изъ колоды берется восьмая карта.

Въ то время когда карты, лежащія въ колодѣ на столѣ будутъ всѣ разобраны, всѣ объявленія марьяжа и пр. оканчиваются и въ расчетъ забывчивость игрока не принимается и не допускается.

Равно не допускается дѣлать подъ рядъ два какихъ-бы то не было объявленій

Когда начался розыгрышъ не дозволяется смотрѣть взятки ни свои ни чужія; а такъ же не доз-

воляется пересчитывать, тѣ карты, которыя остались въ колодѣ.

Тотъ кто возьметъ послѣднюю взятку, приписываетъ себѣ 10 очковъ.

Штрафы при игрѣ въ безикъ слѣдующіе.

Если играющій не вѣрно объявитъ т. е. покажетъ, то чего у него не имѣется на рукахъ, то всѣ у него имѣющія насчитанныя очки уничтожаются и счетъ ведется снова.

Если игрокъ какимъ-либо образомъ нечаянно, по ошибкѣ возьметъ лишнюю карту изъ колоды, то обязанъ со своей записи списать 50 очковъ.

Тотъ кто первый сдѣлаетъ 1000 очковъ, — выигрываетъ партію.

Объявлять, что партія окончена, можно тогда лишь, когда колода вся разобрана и розыгрышъ оконченъ.

Если бы оказалось, что у обоихъ игроковъ образовалось по 1000 фишъ, то въ данномъ случаѣ партія выигранная остается за тѣмъ, кто возьметъ послѣднюю взятку.

Игра въ безикъ въ троємъ.

Для игры въ безикъ втроємъ должно быть три колоды картъ, такъ же преферансныя т. е. по 32 карты въ каждой колодѣ, которыя всѣ хорошо смѣшиваютъ, снимаютъ и раздаютъ тѣмъ же порядкомъ, какъ въ безикъ вдвоємъ, т. е. по восьми картъ каждому съ открытіемъ козыря.

При этой игрѣ партію увеличиваютъ до 1,500.

Первый выходъ принадлежитъ тому, кто сидитъ по лѣвую сторону сдатчика.

Какъ порядкомъ, такъ и всѣ правила тѣ же какъ и безикъ вдвоємъ, о которомъ мы уже говорили выше, но только стоимость самого безика и марьяжъ увеличивается по слѣдующимъ расчетамъ:

Тройной простой марьяжъ цѣнится въ 100 фишъ.

Тройной козырной марьяжъ цѣнится въ 300 фиш.

Тройной безикъ т. е. три дамы какъ и три бубновыхъ валета цѣнятся въ 1,500 фишъ.

Три козырныхъ десятки въ 60 фишъ.

Игра въ безикъ въ четверомъ.

Въ этотъ безикъ играютъ не каждый игрокъ отдѣльно за себя, а садятся по картамъ такъ же какъ въ винтъ или вистъ т. е. младшій съ младшимъ а старшій со старшимъ и каждыя два за одно.

Играютъ въ три смѣшанныя колоды какъ и втроемъ.

Послѣ того, какъ кто-либо изъ игроковъ возьметъ взятку, обязанъ сдѣлать объявленіе марьяжевъ и т. п. если понятно у него онѣ будутъ имѣться.

Какъ партнеры, такъ и контръ-партнеры ведутъ одинъ счетъ.

Всѣ правила, всѣ записи и т. п. положительно тѣ же какъ и въ предыдущихъ безикахъ.

Игра въ безкозырный безикъ.

Всѣ правила, число игроковъ и пр. вполнѣ тоже, что и въ предыдущихъ безикахъ, но разница только въ томъ, что козыри не вскрываются, а объявляются тѣмъ игрокомъ, который покажетъ первый марьяжъ и тотъ марьяжъ который будетъ показанъ первымъ, той масти будутъ и козыри.

Первый этотъ марьяжъ, который назначаетъ козырей цѣнится въ 40 фишъ.

Двойной марьяжъ, назначающій козыри цѣнится въ 80 фишъ.

Козырная квинта можетъ быть объявлена не ранѣе того, когда были объявлены козыри и за нее записывается 300 фишъ.

Козырная семерка въ безикъ безъ — козырномъ положительно никакого значенія не имѣетъ, а потому за нее и ничего не приписывается.

Безики же, тузы, короли, дамы и валеты могутъ объявляться ранѣе объявленія козырей.

Все прочіе по правиламъ обыкновенны безиковъ.

Г Л А В А XX.

Пикетъ.

Пикетъ игра весьма мудреная, такъ какъ хотя розыгрышы прикупка и записи очень просты, но при всемъ томъ требуетъ большой ловкости, искусства а главное размышленія и сосредоточеннаго весьма серьезнаго вниманія.

Все на чемъ основана игра въ пикетъ, это полное вниманіе и расчетливость, такъ какъ каждая ошибка является результатомъ большаго проигрыша, убытковъ. Всякій невольный промахъ даетъ пользу противнику, а потому, чтобы играть безъ боязни въ пикетъ, необходимо быть хорошимъ игрокомъ, а иначе кромѣ проигрышей и убытковъ, сама по себѣ игра эта не можетъ доставить ни какаго удовольствія, не смотря ни на какія достоинства пикета. Только та игра въ пикетъ вполнѣ будетъ пріятна, когда игроки будутъ вполнѣ хорошо понимать эту игру.

Вслѣдствіе всего выше сказаннаго надо думать, что пикетъ, хотя одна изъ самыхъ старыхъ игоръ, но мало распространена между любителями карточныхъ игръ не смотря на то, что исторія пикета говоритъ, что когда-то въ отдаленные времена, пикетъ имѣлъ повсемѣстный успѣхъ, что эта игра съ восторгомъ была принята какъ въ роскошныхъ дворцахъ вельможъ и государей, такъ и въ скромныхъ домахъ

небогатаго люда. Но какъ намъ кажется пикетъ забыли потому, что все-таки отдають предпочтеніе винту.

Хотя въ пикетъ можно играть втроемъ и вчетверомъ, но самымъ правильнымъ и пріятнымъ становится игра въ пикетъ только вдвоемъ, а потому мы не будемъ описывать всѣ тѣ варіанты, которыя требуются для игры въ пикетъ для трехъ или четырехъ, но скажемъ лишь все то, что относится до игры въ пикетъ вдвоемъ.

Общія правила игры въ пикетъ.

Для игры въ пикетъ употребляется такъ же тѣже преферансныя карты какъ и въ безикъ и порядокъ этихъ картъ тотъ же т. е. тузъ, король, дама, валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

Всегда играютъ въ двѣ такихъ колоды, которые тасуетъ каждый самъ для себя играющій но снимаетъ противникъ.

Передъ началомъ каждаго королика, опредѣляется сдача по картамъ. Что такое короликъ будетъ сказано далѣе.

Начинають съ того, что каждому играющему даютъ по 12 карты. Оставшіеся восемь картъ распределяють такъ: пять откладываются на право а три на лѣво, что и служитъ прикупкой. Прикупка лѣвая есть принадлежность сдающаго, а правая его противнику.

Если во время сдачи откроется карта, какая бы не была, принадлежащая сдатчику, то карты не перездаются, а если откроется карта слѣдуемая противнику и если въ это время противникъ своихъ картъ не смотрѣлъ, то передача должна быть если на то изъявить желаніе самъ противникъ; но если же какая-либо карта, долженствующая быть прикупкой откроется, то передача обязательна.

Если какія бы то не было карты разъ зброшены передъ прикупомъ или послѣ его, обратно ни въ какомъ случаѣ не берутся.

Сносъ картъ играетъ большую роль, а потому изъ длинныхъ мастей сносить ни когда не слѣдуетъ, но всегда лучше ихъ удерживать, потому что при помощи прикупки можетъ составится въ этой масти игра.

Такъ же очень полезно не сбрасывать фигуры, такъ какъ одинаковымъ значеніемъ могутъ найдтись эти фигуры въ прикупкѣ и составить игру четырнадцать или тринадцать, что очень важно, о чемъ мы сейчасъ скажемъ.

Главное, что важно при покупкѣ, это составить себѣ такія карты, которыя имѣли бы кварталы, терцы или четырнадцать.

Если бы думали, что у противника имѣется длинная масти или четырнадцать на старшихъ онерахъ, то необходимо сносить даже тузовъ, что бы удержать за собою хотя карты и тѣмъ недопустить противника составить шестьдесятъ или девяносто.

Первымъ обыкновенно прикупаетъ тотъ, кому принадлежитъ покупка изъ пяти картъ; а сдатчикъ покупаетъ вторымъ и долженъ обязательно воспользоваться недокупленными картами своего партнера.

Первый игрокъ можетъ покупать никакъ не меньше трехъ картъ, и оставить не смотря покупкѣ двѣ карты на столѣ, которыя обязательно долженъ взять противникъ.

Противнику предоставляется право воспользоваться не только тѣми картами, которыя оставилъ его противникъ, но и взять полностью свой прикупъ.

Если бы противникъ не пожелалъ воспользоваться пятью картами прикупа (т. е. своими тремя и присланными другой стороной двумя) то онъ обязанъ купить непременно двѣ карты своего противника и одну взять изъ своего прикупа.

Могутъ игроки и вовсе отказаться, не брать прикупа; но въ данномъ случаѣ никто чужой покупкой не пользуется.

Недокупленныя карты имѣетъ право каждый изъ игроковъ смотрѣть.

Въ случаѣ если бы сдатчикъ вмѣсто двѣнадцати картъ сдалъ тринадцать, то признать эту сдачу правильной или нѣтъ, относится до рѣшенія самаго противника, какъ онъ пожелаетъ. При чемъ, если первый играющій, получившій тринадцать картъ, подобную ошибочную сдачу признаетъ, ни требуя пересдачи, то онъ долженъ снести пять картъ и прикупить только четыре. Если же вмѣсто пяти картъ онъ пожелалъ бы купить три, то надо снести четыре карты и купить двѣ.

Если тринадцать картъ окажутся у сдатчика, то онъ долженъ снести три и купить двѣ.

Если бы снесли меньше картъ, чѣмъ слѣдуетъ, то это можно поправить тогда, лишь когда не брали еще прикупку.

Два раза сносить карты и впередъ смотрѣть прикупъ нельзя.

Вслучаѣ если у кого окажется при розыгрышѣ на рукахъ болѣе картъ чѣмъ полагается, то этотъ игрокъ не имѣетъ право считать своихъ взятокъ, а долженъ играть въ молчанку, а противникъ же долженъ свои взятки считать въ двойнѣ.

При сносѣ всегда слѣдуетъ руководствоваться тѣмъ, чтобы не сносить сильную масть, потому что есть надежда сдѣлать соровъ одно очко въ этой масти, нежели сорокъ четыре въ другой, въ которой нельзя рассчитывать на квинту.

Счетъ при игрѣ въ пикетъ измѣняется двояко и это измѣненіе называется пикъ и репикъ.

Счетъ пикъ бываетъ тогда, когда кто-либо изъ игроковъ дѣлая выходъ сосчитавъ на рукахъ очки до тридцати, прямо говоритъ шестьдесятъ и отъ этой цифры продолжаетъ дальнѣйшей счетъ. Какъ этотъ счетъ такъ и дальнѣйшей, можетъ про-

изойти тогда лишъ, когда противникъ еще ничего не объявлялъ.

Счетъ репикъ является тогда, когда кто-либо изъ игроковъ не начиная еще ходить насчитывать у себя тридцать. Послѣ этого счетъ переходитъ прямо на девяносто и съ этой цифры ведется дальнѣйшее счисленіе.

Когда прикупка окончена, то игроки начинаютъ объявлять свои карты т. е. хвалиться, какъ это принято говорить.

При этомъ поступаютъ такъ: первый игрокъ объявляетъ число картъ своей самой длинной масти. Другой же игрокъ провѣря число картъ своей длинной масти и увидивъ, что у него эта масть короче чѣмъ сѣявлена первымъ игрокомъ, говорить „го д и т с я“.

Если число картъ у обѣихъ игроковъ одинакова, то говорить „равны“, и каждый начинаетъ считать очки своей масти.

У кого очковъ окажется больше, тотъ имѣетъ преимущество; но если будетъ одинаковое число очковъ, то карты вовсе не считаются, такъ же не считаются одинаковые терцы, кварталы, квинты и т. п.

Тузъ считается за одиннадцать очковъ всѣ же прочіе фигуры по десяти, а остальные карты имѣютъ свое обыкновенное значеніе.

При объявленіи т. е. при хваленіи, о чемъ мы сказали выше, квинты имѣютъ слѣдующій счетъ:

Пять равныхъ картъ считаетъ за пять а квинта пятнадцать итого — 20.

Шесть равныхъ картъ считается за шесть и квинта шестнадцать — 22.

Семь равныхъ картъ за семь и семнадцать квинта — 24.

Восемь равныхъ картъ за восемь и восемнадцать квинта — 26.

Послѣ объявленія квинтъ, объявляютъ кварталы и терція, т. е. показываютъ какіе-либо четыре ко-

роля или три дамы хотя и разной масти но имѣющихъ одинаковое значеніе, наконецъ объявляютъ четырнадцать.

Всѣ тѣ карты, которыя объявилъ игрокъ, должны быть немедленно выложены на столъ и показаны противной сторонѣ если она того пожелаетъ.

Въ то время когда у одного изъ игроковъ будетъ четырнадцать на тузахъ т. е. четыре туза, то въ это время другой игрокъ не имѣетъ права считать у себя четырнадцать королей, дамъ, валетовъ и пр. Но первый же игрокъ, объявивъ четырнадцать тузовъ имѣетъ право считать всѣ четырнадцать какіе у него образуются даже отъ валета, десятки и пр. При этомъ такъ же этотъ игрокъ имѣетъ право считать не только младшія четырнадцать но даже три дамы, три валета и три десятки. Ниже десятки четырнадцать не считается, такъ же какъ и три.

Три туза считается старше трехъ королей, а потому тотъ, который имѣетъ на рукахъ у себя трехъ тузовъ имѣетъ право считать и трехъ королей, и трехъ дамъ, и трехъ валетовъ, и трехъ десятковъ; но четыре десятки, валеты, дамы и короли, старши трехъ тузовъ.

Случаи при объявленіи картъ, т. е. когда хвалится и другая сторона говорить „негодится“ слѣдующіе:

1) Карты перебиваются большимъ числомъ картъ, о чемъ мы уже имѣли случай говорить т. е. четыре карты перебиваютъ пятью, пять перебиваютъ шестью и т. д.

2) При равенствѣ квинтъ и при неравенствѣ картъ, считается только большее число картъ, а квинты, кварты и терцы, находящіяся при нихъ не считаются. Такъ напр. предположимъ, что одинъ игрокъ объявилъ, что у него пять картъ и пятнадцать квинта, а у другаго игрока нашлось шесть картъ и такіе же ровныя пятнадцать, то считаютъ только шесть картъ. Или когда у одного игрока шесть картъ не равныхъ, а другаго пять по рав-

ныхъ, то первый игрокъ считаетъ шесть и второй пятнадцать.

3) Терцъ-можоръ перебивается простымъ квартомъ, даже идущимъ отъ десятки.

4) Если одинъ игрокъ остановить другаго какимъ-нибудь объявленіемъ, то ни пикъ, не репикъ не можетъ быть, а потому счетъ не можетъ возвыситься до шестидесяти или до девяноста.

Если у игрока не будетъ ни одной фигуры, то онъ объявляетъ себя съ „бѣлыми“ картами и считаетъ за нихъ всего десять очковъ. Эти незначительные десять очковъ считаются собственно для того, чтобы сдѣлать объявленіе, и тѣмъ самымъ не дать возможности противной сторонѣ объявить пикъ или репикъ.

Каждый игрокъ при своемъ объявленіи картъ насчитавъ извѣстное число очковъ, начиная ходить продолжая счетъ съ цифры объявленныхъ очковъ такъ наприимѣръ: если у одного игрока предположимъ, при объявленіи тридцать очковъ, а у другаго шестнадцать, то первый выходя считаетъ тридцать одно, при слѣдующимъ выходѣ тридцать два и т. д.; второй же игрокъ дѣлая выходъ считаетъ семьнадцать, восемнадцать и т. д. прибавляя къ своему выходу и за каждую взятку по одному очку.

Если же у игрока при объявленіи не было ни одного очка, то онъ начинается съ единицы.

Чтобы сдѣлать пикъ обязательно, надо ходить первому, но для репикъ это не составляетъ обязанности.

Если играющіи по ошибкѣ объявятъ то, чего у него нѣтъ и ошибку эту не исправитъ до выхода, то онъ обязанъ играть эту игру въ молчанку а потому какъ за взятки, такъ и за карты счета не ведетъ.

Если же кто-либо забылъ объявить всего того, что у него находится и вспомнить объ этомъ пос-

лѣ сдѣланнаго выхода, то поправлять эти ошибки уже не дается права.

Съ какой ходить масти, такую требуется и класть, но за неимѣніемъ можно бросать какую угодно. Если же случайно снесена карта не той масти, то ее можно взять обратно и положить надлежащую масть, что не считается ренонсомъ.

Тотъ кто возьметъ послѣднюю взятку, считаетъ эту взятку не за одно очко, но за четыре.

Тотъ игрокъ, который сдѣлаетъ всѣ двѣнадцать взятокъ и предупредившій объ этомъ своего противника до перваго выхода, присчитываетъ къ своему общему счету 80 фишъ и это называется „открытый копотъ“.

Когда игрокъ сдѣлаетъ копотъ то за послѣднюю взятку не присчитываетъ четырехъ фишъ, а лишь только одну единицу: а такъ же не причитываетъ и 10 за лезу.

Лезей называется то, когда кто-либо изъ игроковъ возьметъ взятокъ болѣе шести, за что онъ долженъ присчитать къ себѣ десять фишъ.

Карты, которыя были всѣ въ счету, называются *cartes blanches* (картъ бланшъ) и имѣющій таковыя, присчитываетъ себя за нихъ 20 фишъ.

Квинтою называютъ пять картъ, которыя идутъ по порядку напр. тузъ, король, дама, валетъ, десятка.

Квартою называются четыре карты, идущія такъ же по порядку.

Терцомъ называются три карты, идущія по порядку.

Если кварть или терць начинаются отъ туза, то онѣ называютъ кварть-можоръ или терць-можоръ. Если же туза нѣтъ, то можоръ не говорятъ, а прямо называютъ: кварть отъ дамы, терць отъ короля и т. д.

По окончаніи розыгрыша записи одного вычитаются изъ записи другаго игрока. Напр. у одного игрока 54 и другаго 21, первый вычитаетъ очки

второго и получаетъ въ итоги 33, которыя и записываетъ на столѣ. По окончаніи второй игры дѣлають расчетъ точно такимъ же образомъ, записываетъ напр. второй игрокъ 48. Тогда онъ вычитаетъ прежнюю запись перваго игрока и записываетъ у себя 120 съ боку. Партія должна состоять изъ шести игръ, послѣ каждаго двухъ производится вышесказанное подсчитываніе и результатъ подчеркивается.

Вотъ форма записи:

Запись одного игрока.

33	
65	130
22	120

Запись другаго игрока.

48	120
37	
6	

Здѣсь показаны записи полной, оконченной партіи. Съ боку за вертикальной чертой, записывается остатокъ вычитанія съ прибавленіемъ 100 фишъ. Каждая двѣ игры называются „королики“, о чемъ мы упоминали на стр. 112.

Изъ выше указанныхъ записей у перваго игрока во второмъ корольикѣ было 65, а у второго — 37, первый игрокъ, дѣлая вычитаніе изъ своей записи эту цифру, — получаетъ 28, а потому съ прибавленіемъ 100 ему слѣдовало бы записать съ боку 128, но такъ какъ обыкновенно принято записывать корольики въ круглыхъ цифрахъ, то поэтому онъ записываетъ не 128 а 130. Единицы на концахъ переходятъ въ десятки.

Въ то время когда получилось три корольика, т. е. съ игрою шесть партій то дѣлають расчетъ такимъ образомъ:

Запись перваго игрока.

33
+ 65
22
120

Запись втораго игрока.

48
37
6
91

Сложивъ записи игръ, дѣлають вычитаніе меньшей суммы изъ большей, при чемъ пишутъ записъ перваго игрока какъ болѣе записи второй а потому:

$$\begin{array}{r} 120 \\ - 91 \\ \hline \text{получится} \quad 29 \end{array}$$

Къ этимъ 29 фишамъ первый игрокъ за окончаніе прибавляетъ 100 фишъ и округляя цифры 29 на 30 получить 130, которыя онъ приписываетъ къ своимъ двумъ короликовымъ цифрамъ а именно:

$$\begin{array}{r} \text{первый короликъ.} \quad . \quad . \quad 130 \\ \text{второй короликъ.} \quad . \quad . \quad 120 \\ \text{и результатъ} \quad . \quad . \quad . \quad 130 \\ \hline \text{всего} \quad + \quad 380 \end{array}$$

Изъ этой записи слѣдуетъ вычитать записъ королика втораго игрока

$$\begin{array}{r} + 380 \\ - 120 \\ \hline \end{array}$$

Всего получится $+ 260$ что и составитъ чистый выигрышъ перваго игрока или проигрышъ втораго.

Если играютъ по копѣйки то понятно второму игроку слѣдуетъ уплатить 2 р. 60 к. по полъ коп. 130 и т. д., играя по десяти, и откидывая при этомъ нули стоящія съ право записи получимъ вмѣсто 2 р. 60 к. всего 26 коп. и т. д.

Если по окончаніи какой-либо игры получатся у обоихъ партнеровъ одинаковые записи, напр., хоть по 20 фишъ, то въ этомъ случаѣ партія эта называется рефетомъ и при слѣдующемъ полученномъ короликѣ, вся записъ игры считается вдвойнѣ, напр. если бы записъ игры была 50 то она записывается цифры 100 и т. д.

Полученный рефетъ въ записи игры обозначается который для окончанія королика весьма важенъ, такъ какъ если кто имѣетъ этотъ нуль въ первой партіи, и сдѣлалъ другую, то онъ записываетъ короликъ, что означаетъ, что имъ сдѣлана двѣ партіи, напр. вторая партія была 31, округляя ее въ сорокъ и имѣя право воспользоваться припискою 100 фишъ, такъ какъ былъ рефетъ, (изображенной нулемъ) то итогъ получится 130. Далѣе за тѣмъ игры идутъ уже увеличенномъ счетомъ.

Если рефетъ произойдетъ въ послѣдній или въ предпослѣдней игрѣ, т. е. когда полного королика не остается, то онъ переносится на слѣдующую партію.

Бываетъ иногда и такъ, что впрочемъ случается рѣдко, когда одинъ изъ игроковъ въ продолженіи цѣлой партіи не запишетъ у себя ни одной цифры; такая партія называется сквозною, за которую противная сторона записываетъ себѣ 100 фишъ.

Играютъ въ пикетъ и втроемъ; такой пикетъ называется нормандскимъ и всѣ правила, записи и расчетъ игры тѣже, какъ при обыкновенномъ пикетѣ, но только раздаютъ изъ 32 картъ каждому по 10 и оставляютъ въ прикупъ только двѣ карты, которыя можетъ купить одинъ только сдатчикъ, прочіе же игроки на эту прикупку права никакого не имѣютъ.

Отказаться отъ прикупа сдающій можетъ, но купить не двѣ а одну карту не можетъ.

Первое начало хвалиться, т. е. объявить, принадлежитъ за сдатчикомъ

Всякій игрокъ въ то время когда еще не былъ сдѣланъ ходъ, если сосчитаетъ до двадцати, то прямо переходитъ на счетъ девяносто и такимъ образомъ продолжаетъ дальнѣйшее объявленіе; но разъ сдѣланъ ходъ, то если кто сосчитаетъ до двадцати, переходитъ только на счетъ шестьдесятъ.

Тотъ игрокъ, который взялъ большое число взятокъ противъ гругихъ игроковъ, пишетъ за лезу десять фишъ.

За сдѣланный копотъ, пишутъ только двадцать фишъ, такъ какъ здѣсь копоты бываютъ очень даже часто.

Прежде чѣмъ начинаютъ играть въ пикетъ, обыкновенно условливаются въ цифрѣ, которой должна кончаться каждая партія.

Тотъ кто первый окончитъ партію, тотъ выходитъ изъ игры, а оставшіеся двое продолжаютъ доканчивать и кто не сдѣлаетъ требуемое количество условленныхъ очковъ для окончанія партіи, платитъ двумъ выигравшимъ игрокамъ.

Королики, какъ и въ обыкновенномъ пикетѣ состоятъ такъ же изъ двухъ партій.

ГЛАВА XXI.

Мушка.

Мушка давнымъ давно составляетъ любимое время препровожденіе карточной игры въ семейныхъ домахъ. А такъ какъ игра въ мушку не представляетъ собою никакихъ сложныхъ размышлений, расчетовъ и т. п., то въ нее преимущественно играютъ въ дамской компаніи, при чемъ допускаются не только разговоры, не касающіи до игры, но даже при игрѣ этой, чтобы она еще была болѣе веселая, допускаютъ пѣніе, музыку, рассказы разныхъ анекдотовъ, остротъ, дневныя новости и пр., въ этомъ родѣ, такъ какъ все это никакого вреда при игрѣ въ мушку не можетъ сдѣлать, такъ какъ сосредоточиваться, вдумываться и запоминать, что-либо при этой игрѣ, положительно становится лиш-

нимъ, въ ней требуется только одинъ механизмъ рукъ, — не болѣе.

Игра мушка имѣетъ главныхъ шесть вариантовъ а именно:

- 1) Обыкновенная мушка;
- 2) Мушка лентюрлю;
- 3) Мушка панфилъ;
- 4) Мушка шутиха;
- 5) Мушка мистигри и
- 6) Мушка капилка.

Всѣ эти разнovidныя мушки основаны на единственной обыкновенной мушки, но разнятся между собою только въ значеніи мастей и нѣкоторыхъ фигурныхъ картъ.

1) Мушка обыкновенная.

Самое правильное число игроковъ въ мушку это пять, но можно играть и втроемъ. Иногда же играютъ и вшестеромъ. Но допускать игру въ семиромъ пожалуй и не слѣдуетъ, такъ какъ при этомъ числѣ играющихъ очень долго тянется окончаніе партіи, что можетъ надоесть играющимъ.

Если желаютъ играть втроемъ, то колода должна имѣть 32 карты преферансныхъ; для четырехъ играющихъ 36 картъ, т. е. съ шестерками, для шести и семи полная колода т. е. въ 52 карты.

Мѣста занимаютъ по старшинству восходящей карты. Первый выборъ мѣста принадлежитъ тому, кто возьметъ туза, который при выборѣ мѣста, считается за одно очко, далѣе двойка и т. п. Два туза, или вообще двѣ однородныя карты, считаются по старшинству масти изъ коихъ самая старшая масть черви, затѣмъ менѣе червей бубны, далѣе трефы и наконецъ пики.

Взявшій самую младшую карту выбираетъ мѣсто, за нимъ, отъ его лѣвой руки, садится слѣдующій съ младшей картой и т. д.

Когда всѣ усѣлись по своимъ мѣстамъ, сдающій хорошо перетасовавъ колоду, даетъ снять своему правому сосѣду и приступаетъ къ раздаче картъ слѣва на право.

Порядокъ сдачи чередуется согласно выбраннымъ мѣстамъ.

Сдатчикъ сдаетъ карты по одной каждому играющему, а также и себѣ, когда такимъ образомъ у всѣхъ будутъ пять картъ, то онъ же, сдатчикъ, открываетъ козырь, который кладетъ на средину стола.

Каждый игрокъ по очереди заявляетъ желаніе конечно сообразуясь съ картами находящимися у него на рукахъ, будетъ ли онъ играть или нѣтъ, т. е. говорить пасъ. Но когда у кого будетъ тузъ пикъ, то тотъ ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ право пасовать а непременно, обязательно долженъ играть, и бросить карты не имѣетъ права, а также не имѣетъ права сбросить пикового туза.

Когда такимъ образомъ всѣ объявили свое желаніе играть или пасовать, то не желающіе играть бросаютъ карты въ одну кучу, а играющіе держатъ ихъ у себя на рукахъ. Послѣ этого сдатчикъ даетъ изъ оставшейся колоды такое число картъ играющему, сколько тотъ потребуетъ, но не болѣе пяти.

Играющій, не думая взять на мелкія карты, сбрасываетъ ихъ обратно въ кучу и требуетъ отъ сдатчика то число картъ, которое было играющимъ брошено. Когда такимъ образомъ всѣ удовлетворены раздачей картъ, то начинаютъ розыгрышъ.

Каждый игрокъ ведетъ свою записъ, для чего проводитъ горизонтальную линію на столѣ и каж-

дый пишетъ цифру 25, съ которой во все время и списываетъ согласно числу взятыхъ взятокъ.

Партія выигрышная остается за тѣмъ, кто первый спишетъ цифру 25, тотъ и записываетъ за каждымъ отдѣльно всѣ тѣ цифры, которыя остались несписанными отъ 25, что въ сложности будетъ общій его выигрышъ въ первую партію, которую онъ обозначаетъ передъ всякой выигранной имъ суммой знакомъ $+$.

Если бы другая партія была бы проиграна первымъ играющимъ, который выигралъ, то оставшаяся сумма не списанная имъ съ 25 финшъ вычитается съ той суммы того игрока, за которымъ числится выигрышъ и если бы выигрышъ былъ меньше проигрыша, то исключивъ проигрышъ изъ выигрыша образуется проигрышъ обозначаемый знакомъ $-$.

По окончаніи всѣхъ партій, которыхъ должно быть по числу играющихъ, и ранѣ которыхъ никто неимѣетъ право окончить игру и встать изъ-за стола, — всѣ проигрыши подсчитываются отдѣльно и выигрыши отдѣльно, меньшее число вычитываютъ изъ большаго и получится результатъ $+$ или $-$ т. е. выигрышъ или проигрышъ.

Играютъ по заранѣ условленной цѣнѣ.

Обясательно требуется списать только цифру 25, но если по позабывчивости кто либо взялъ больше, то онъ теряетъ право на выигрышъ и долженъ поставить 25, которыя и обязанъ сдѣлывать сначала.

Каждая взятка считается за одно очко, за двѣ взятки два очка, за три, — три очка и т. д.

Тотъ игрокъ, который объявилъ желаніе играть и не возьметъ ни одной взятки, ставить ремизъ въ 5 очковъ, которые и приписываетъ къ цифрамъ списываемыхъ съ 25.

Тотъ же игрокъ, который имѣетъ на рукахъ туза пикъ, не смотря ни на какія козыри, не имѣетъ право пасовать и не имѣетъ право какъ мы

говорили про это выше и если онъ имѣя туза, возьметъ взятки, то кромѣ ихъ стоимости по одной взяткѣ имѣетъ право считать еще за имѣвшаго туза пять фишъ, что составитъ при одной взяткѣ 6,—при двухъ 7,—при трехъ 8,—при четырехъ 9, а при всѣхъ пяти 10 фишъ. Но еслибъ онъ не взялъ съ тузомъ пикъ ни одной взятки, то писать штрафъ 10 фишъ. Если бы тузъ пикъ былъ козыремъ, то взявши взятку приписывается 10 фишъ и кромѣ того по одному очку за каждую взятую взятку, что составитъ за одну взятку 11 фишъ и за всѣ пять взятокъ 15 фишъ.

Если кто изъ играющихъ безъ туза пикъ не возьметъ ни одной взятки, то ставитъ штрафъ 5 очковъ.

Первый выходъ всегда принадлежитъ слѣдующему игроку, сидящаго по правую сторону сдатчика, а слѣдующій выходъ тому, кто возьметъ взятку.

На всѣ пойденныя карты обязательно надо бросать карты той масти, съ которой пойдено, а если таковой масти не имѣется, то обязательно брать козыремъ. За не соблюденіе этихъ правилъ, провинившійся ставить ремизъ въ 5 фишъ.

За неимѣніемъ пикъ, если будетъ пойденъ тузъ пикъ, то и его слѣдуетъ укрыть козыремъ.

Пиковъ тузъ, если онъ козырь, имѣетъ право бить всѣхъ тузовъ, если будетъ сдѣланъ ходъ съ какогонибудь туза, но если тузъ пикъ не будетъ козырнымъ, то его можетъ бить даже самый маленькій козырь, а потому всегда хорошо пиковую масть при покупкѣ сносить, для того что бы въ случаѣ выхода изъ пикъ ктонибудь изъ игроковъ не имѣющій пикъ могъ убить туза козыремъ.

Въ случаѣ заздачи или когда какая либо карта откроется, то карты перездаются вновь тѣмъ же сдатчикомъ, что можно допустить до трехъ разъ, послѣ чего сдача переходитъ къ слѣдующему.

2) Мушка лентюрлю.

Эта игра также не сложная, но болѣе интересна чѣмъ обыкновенная мушка.

Число игроковъ тоже допускается какъ и при обыкновенной мушкѣ.

Карты употребляются полной колодой въ 52 карты.

Въ этой игрѣ главное значеніе имѣють слѣдующія карты:

Семерка бубень.

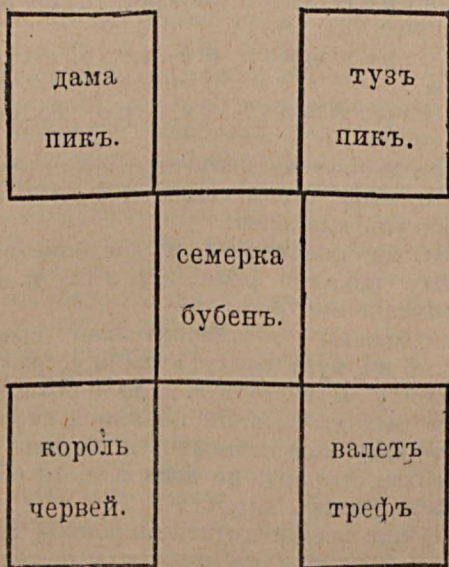
Тузь пикъ.

Дама пикъ.

Валетъ трефъ и

Король червей.

Всѣ эти фигуры берутся изъ другой колоды и раскладываютъ на столѣ въ томъ порядкѣ какъ указано нами на ниже слѣдуемой фиг.



Вышеприведенный раскладъ картъ и носить название лентюрлю.

Передъ началомъ игры, каждый игрокъ вносить известную сумму по ровну, напр. хоть по 10 коп. что составитъ при пяти играющихъ 50 коп.

Тогда на интерлю раскладываютъ эти деньги въ слѣдующемъ порядкѣ: на семерку бубень кладутъ 14 коп., на даму пикъ 6 коп., на туза пикъ 8 коп., на валета трефъ 10 коп. и на короля червей 12 коп.

Сдатчикъ раздаетъ карты по слѣдующему расчету.

Если играющихъ трое, то каждому раздаютъ по двѣ карты до 15 картъ, а остальные 7 картъ составляютъ прикупъ.

Если играющихъ четверо, то каждому по 12 картъ и въ прикупъ 4.

Если играющихъ пятеро, то по 9 каждому и въ прикупъ 7.

Если играющихъ шестеро, то по 8 и въ прикупъ 4.

Если играющихъ семеро, то по 7 и въ прикупъ 3.

Болѣе семи допускать въ игру не слѣдуетъ.

Въ игрѣ этой самой старшей картой считается король, а тузъ младшею.

Козырей не полагается и достоинство мастей не играютъ никакой роли, а потому и не соблюдаются никакія масти.

Игроки должны послѣдовательно выкладывать катры, т. е. на туза кладутъ двойку, на нее тройку, на тройку четверку и т. д. до короля.

Дѣлаетъ выходъ сидящій по лѣвой сторонѣ сдатчика, которому предоставляется ходить съ какой угодно карты, стараясь по возможности сбыть какъ можно болѣе своихъ картъ.

Всего лучше всегда ходить съ ровной масти такъ напр., если у игрока на рукахъ имѣется восьмер-

ка, девятка, десятка, а остальные масти пестрыя, разбитыя, то слѣдуетъ ходить съ восьмерки, потому что на нее онъ имѣетъ право положить девятку и десятку; если за десяткой будетъ валетъ, дама и пр., то онъ имѣетъ право и ихъ подрядъ положить, и слѣдовательно является возможность сразу сбить много картъ.

Послѣ перваго игроки успѣваютъ сбить нѣкоторыя карты, и дальше ни чего не можетъ сбить то кладетъ слѣдующій за нимъ игрокъ; предположимъ, что первый игрокъ остановился на десяткѣ, слѣдовательно второму надо класть валета той же масти, далѣе даму и если имѣется и король, то и короля. Но если нѣтъ валета, то ему предоставляется по его желанію прикупить одну или не болѣе двухъ картъ, или если не желаетъ прикупить то спасовать, а равно обязанъ спасовать и тогда, когда послѣ покупки валета не окажется; — тогда продолжаетъ въ томъ же духѣ слѣдующій игрокъ и такъ далѣе, пока не дойдетъ очередь кому либо положить короля.

Кто положилъ короля, тотъ считается выигравшимъ а потому и забираетъ всѣ деньги, положенныя на лентюрлю, и кромѣ того, каждый еще выплачиваетъ ему ту сумму, которая была опредѣлена заранѣе по особому соглашенію. Но гораздо интереснѣе, чѣмъ платить установленную плату, лучше счетъ вести по очкамъ картъ, оставшихся у каждаго на рукахъ, при чемъ тузъ считается за одно очко, фигуры всѣ по десяти очковъ, а остальные по своей номинальной стоимости, т. е. двойки за два, тройки за три очка и т. д.

Когда первая партія окончена, тѣмъ же расчетомъ вносится новая ставка на лентюрлю.

Играютъ въ лентюрлю еще и такъ, что выигрываетъ не тотъ, кто беретъ на короля, а тотъ, кто первый снесетъ всѣ свои карты. При подобной игрѣ поступаютъ такъ: когда кто перекроетъ коромемъ, то беретъ къ себѣ взятку и дѣластъ но-

вый выходъ, съ карты, которую онъ находитъ для себя болѣе выгоднымъ и въ томъ же порядкѣ, по очереди продолжаютъ игру, пока опять не перекроетъ кто либо королемъ. Опять дѣлаютъ выходъ и т. д. до конца.

Если кто нибудь изъ играющихъ успѣетъ сбить въ кучку одну изъ картъ, значущихся на лентюрлю, напр., хоть семерку бубенъ, то онъ снимаетъ деньги, находящихся на этой семеркѣ, положенныхъ на лентюрлю и т. п.

Когда такимъ образомъ деньги съ какой либо карты лентюрлю сняты, то прочіе всѣ вскладчину обязаны поставить ту сумму, которая была на этой картѣ, эта ставка понятно зависитъ отъ условія. Выигравшій же въ складчину не принимаетъ никакого участія.

Если на рукахъ игрока останется какая либо карта, тождественная съ лентерлю, то проигравшій платитъ выигравшему вдвое очковъ, чѣмъ стоитъ эта обыкновенная карта.

Такимъ образомъ, оставшіяся на рукахъ пиковая дама, валетъ трефъ или король червей считаютъ по 20 очковъ, семерка бубенъ за 14, а тузъ пикъ за 2 очка.

3) Мушка Памфилъ.

Игру въ эту мушку играютъ по всѣмъ тѣмъ правиламъ, которые нами выше описаны при обыкновенной мушкѣ.

Здѣсь валетъ трефъ играетъ самую большую роль, ради чего ему и дали кличку Памфилъ.

Тотъ кто имѣетъ этого Памфила, вполне можетъ надѣяться что не поставитъ ремиза, такъ какъ господинъ Памфилъ не признавая надъ собою ни какого старшинства, имѣетъ право бить даже самые старшіе козыри, такъ какъ онъ выше всѣхъ

kozyрей, а потому его бить ни кто не имѣть права.

Тотъ игрокъ, который объявить и покажетъ до прикупа, что у него имѣется Памфилъ, получаетъ съ каждаго игрока обусловленную сумму, которая записывается отдѣльно и не входитъ въ расчетъ записи игры.

Сдатчикъ, открывая козыремъ Памфила, имѣть право, посмотрѣвъ въ свои карты, назначить другіе козыри, въ которыхъ онъ найдетъ игру для себя болѣе выгодной.

Всѣ остальные правила списыванія 25 фишъ, всѣ расчеты и пр. тоже что и при обыкновенной игрѣ въ мушку.

4) Мушка шутиха.

Игра въ эту мушку положительно ни чѣмъ не отличается отъ обыкновенной мушки, разница состоитъ только въ томъ, что сдатчикъ козыря не открываетъ, а козыри всегда считаются пики.

Какъ раздача по 5 картъ, такъ и прикупки, сбрасыванія и пр. и пр. все согласно съ обыкновенной мушкой, но дама пиковая прозванная шутихой цѣнится въ пять очковъ болѣе всѣхъ другихъ картъ.

Ни кто не имѣетъ права перекрыть пиковую даму, кромѣ короля, который считается самый старшій въ мастяхъ.

Пиковой дамой взятая взятка считается за восемь фишъ, а пиковый король, перекрывши даму, считается за пять. Такимъ образомъ тотъ, кто имѣетъ пиковую даму и возьметъ взятку, долженъ бы былъ приписать 8 фишъ, но если ее перебьетъ король, то записывается только 4 фиши за даму.

Тотъ игрокъ, у котораго окажутся всѣ пять пикъ на рукахъ вмѣстѣ съ дамой пикъ, будутъ ли эти пики прикуплены или прямо сданные на руки,—

все равно, открываетъ свои карты и выигрываетъ со всѣхъ недобранныя игроками записи.

Если всѣ пять пикъ и дама пиковая будутъ при самомъ началѣ игры, то игрокъ этотъ открываетъ свои карты и со всѣхъ играющихъ полностью записываетъ по 25 фишъ съ каждаго.

Игрокъ не взявшій ни одной взятки безъ дамы пикъ приписываетъ по 5 фишъ, а если кто не возьметъ ни одной взятки, но имѣетъ даму пикъ то тотъ наоборотъ списываетъ съ записи 4 фиши.

5) Мушка мистигри.

Законъ и правила этой игры, тѣ же что и при обыкновенной мушкѣ, а равно и число играющихъ, а такъ же и число картъ, согласно числу играющихъ, показанныхъ при обыкновенной мушкѣ.

Какъ въ мушкѣ шутиха такъ и въ этой игрѣ король считается самой старшей мастью; тузъ же по своей цѣнности дѣлается средней картой, — между десяткой и валетомъ. Такимъ образомъ тузъ имѣетъ право перекрывать отъ двойки до десятки включительно, но валетъ, дама и король перекрываютъ его. Изъ этого выходитъ, что порядокъ картъ по старшинству слѣдующій:

Король

Дама

Валетъ

Тузъ

Десятка и т. д.

Значеніе въ мушкѣ имѣетъ король трефъ тоже самое что при обыкновенной мушкѣ тузъ пикъ. Но за неимѣніемъ трефовой масти короля трефъ можно бить козыремъ.

Если игрокъ у котораго будетъ на рукахъ король трефъ, повинуется всѣмъ тѣмъ же условіямъ какъ и пиковый тузъ въ обыкновенную мушку о чемъ мы уже говорили.

Если бѣ кому либо изъ игроковъ пришли пять картъ или эти карты образовались при покупкѣ, то онѣ долженъ открыть эти карты, и взять ту плату со всѣхъ, которая будетъ условлена ранѣе между игроками, которые въ записи игры не входятъ и эти игры въ записи остаются не тронутыми и игра продолжается своимъ порядкомъ.

Если же въ одно и тоже время одномастные карты будутъ открыты нѣсколькими игроками, то преимущество остается за старшей мастью изъ которыхъ главная червонная, потомъ бубновая, далѣе трефовая и наконецъ самая младшая пиковая.

Въ то время, когда къ двумъ игрокамъ прійдутъ карты одинаковой масти, то счетъ производится по очкамъ и у кого очковъ будетъ больше за тѣмъ остается и привеллегія. Тутъ счетъ этихъ очковъ таковой:

Король	цѣнится	въ	5	очковъ.
Дама	"	"	4	"
Валетъ	"	"	2	"
Тузъ	"	"	1	"

всѣ же остальные карты по своей обыкновенной стоимости.

Тотъ игрокъ, который имѣетъ на рукахъ четыре карты одной масти и при нихъ короля трефъ выигрываетъ мушку и беретъ съ игроковъ всѣ ихъ оставшіяся записи, и игра начинается снова.

6) Мушка копилка.

Игра вчетверомъ въ 32 карты.

Всѣмъ раздаютъ по пяти картъ, а оставшія карты служатъ покупкой.

По срединѣ стола ставятъ кружку или какой либо сосудъ, который называется копилка. Въ копилку эту по заранѣе сдѣланному условію всѣмъ класть по ровну должную сумму.

Какъ въ обыкновенной мушкѣ, такъ равно и здѣсь пиковый тузъ играетъ главную роль. Онъ имѣетъ право перекрыть всякую взятку, которая въ данномъ случаѣ считается вдвойнѣ.

Разыгрывается эта мушка безъ козырей и первый выходъ принадлежитъ игроку, сидящему по лѣвую сторону сдающаго.

Розыгрышъ происходитъ такъ: если кто либо напр., пошелъ хотъ съ бубенъ, то слѣдующій игрокъ обязанъ такъ же дать бубну, если же ее не имѣется, то онъ можетъ прикупить или сказать пасъ, но другую масть ни вкакомъ случаѣ сносить не имѣетъ права. Другой игрокъ поступаетъ такъ же или пасуетъ, если нѣтъ масти, сбросить или прикупить если желаетъ. Тоже дѣлаетъ и четвертый игрокъ. Взятка принадлежитъ тому, чья карта во взяткѣ будетъ старшею.

Если требуемая игрокомъ масть не окажется ни у кого изъ играющихъ и ни кто не пожелаетъ для нее прикупить и потому всѣ трое спасуютъ, то игрокъ обязанъ взять свою карту обратно и дѣлаетъ выходъ слѣдующій игрокъ; если на требуемую масть хотъ одинъ изъ игроковъ положить карту, а двое остальныхъ спасуютъ, то взятка считается.

Тотъ игрокъ, который не возьметъ ни одной взятки вносить въ копилку штрафъ предварительно назначенный сообща.

Таковой же штрафъ вносить и тотъ, кто спасуетъ, имѣя требуемую масть.

Каждый игрокъ взятую имъ взятку записываетъ съ обозначеніемъ къ какой масти она принадлежитъ.

Кто возьметъ взятку, тотъ не имѣетъ права отвѣчать съ той же масти, но обязанъ ходить съ какой либо оругой масти.

Если при сдачѣ у кого либо изъ игроковъ окажутся четыре или три карты одной масти, то онъ ихъ кладетъ на столъ крапомъ вверхъ и проситъ игроковъ взять по картѣ. Взамѣкъ у него взятыхъ

картъ онъ беретъ новыя изъ прикупа, сбрасывая изъ своихъ по одной ему ненужной.

Подобное правило соблюдаютъ даже и при пиковой масти съ тузомъ. Такъ что пиковый тузъ легко можетъ перейти въ руки другихъ игроковъ.

Ни одинъ игрокъ не имѣетъ права скрыть пришедшія къ нему одинаковыя масти.

Чтобы окончить партію, слѣдуетъ сыграть четыре игры т. е. сдать четыре раза.

Въ каждой игрѣ кто прежде всѣхъ снесетъ свои карты, тотъ въ кассу ничего не платитъ, а всѣ прочіе игроки условленную плату.

Тотъ игрокъ, который въ четвертой игрѣ прежде всѣхъ снесъ свои карты, получаетъ изъ кассы остатокъ.

Когда четвертая игра окончена, то производится раскладка денегъ, что дѣлается слѣдующимъ образомъ.

Каждый игрокъ подводитъ итогъ всѣхъ своихъ взятокъ, которыя взяты имъ въ продолженіи четырехъ игоръ, при чемъ каждая можетъ имѣть свою цѣну въ слѣдующемъ порядкѣ:

Пиковая	взятка	стоитъ	1	коп.
Трефовая	„	„	2	„
Бубновая	„	„	3	„
Червонная	„	„	4	„

Положимъ это не есть безусловная стоимость, такъ какъ цѣна взятки опредѣляется по предварительному соглашенію, поэтому цѣна можетъ быть увеличена или уменьшена.

Какъ мы ужъ говорили выше, что каждая взятка, прикрытая тузомъ цѣнится вдвое.

Если начинается новая партія, то копилка опять пополняется новыми вкладами и игра продолжается тѣмъ же порядкомъ, о которомъ мы только что говорили.

Г Л А В А ХХІІ.

Р а м с ь.

Рамсъ есть любимая дамская игра, въ которую играютъ во всѣхъ клубахъ, а еще болѣе въ семейныхъ домахъ, въ деревни и провинціальныхъ городахъ, гдѣ эта игра, можно сказать, пріобрѣла права гражданства между тѣми, кто не имѣетъ понятія о игрѣ въ винтъ.

Эта игра много, и даже очень много схожа съ обыкновенной игрой въ мушку и такъ же проста, легка и не требуетъ особыхъ размышлений, что вполне доступна для всѣхъ слоевъ общества и для всѣхъ корпорацій людей, тѣмъ болѣе что правила этой игры далеко не замысловаты и легко запоминаются.

Рамсъ основанъ на правахъ обыкновенной мушки, но еще болѣе упрощенъ чѣмъ мушка, а поэтому большинство играющихъ не дѣлаютъ никакого различія между мушкой и рамсомъ, и рамса отъ мушки, хотя правила нѣкоторые и записи разнятся между этими двумя играми, но числа, взятки, ремизъ записываются совершенно такъ же какъ при обыкновенной мушкѣ, не говоря уже о сдачѣ, покупкѣ и розыгрышѣ, которые положительно ни чѣмъ не разнятся.

Въ рамсъ играютъ въ тѣ же карты какъ и въ обыкновенную мушку, право выхода тотъ же. Карты сдаются тоже по пяти.

Козырь сдатчикъ открываетъ и онъ этимъ козыремъ можетъ пользоваться, о чемъ мы будемъ говорить въ своемъ мѣстѣ.

Всякому игроку предоставляется право, по своему усмотрѣнію пасовать, или играть, прикупая или не прикупая должное количество картъ; при чемъ не нужны карты какъ и при обыкновенномъ рам-

съ, должны быть сброшены до покупки новыхъ картъ.

Къ кому прійдетъ пиковый тузъ, тотъ пасовать не имѣетъ ни какого права, и туза въ отнoсъ бросать такъ же не имѣетъ права въ противнoмъ случаѣ, если это будетъ доказано, виновный ставить полную запись игры, которую заранѣе опредѣляютъ играющіе.

Сдающій имѣетъ право на равнѣ съ другими игроками пасовать или покупать, но покупка имъ объявляется послѣ всѣхъ.

Послѣ сдачи покупки сдающій купивъ должное ему количество картъ, но одной менѣе, такъ какъ онъ имѣетъ право взять къ себѣ открытаго козыря, и вмѣсто его сбросить одну не годную карту, что бы всѣхъ образовалось числомъ 5.

Въ то время, когда сдающій не пожелаетъ воспользоваться ему принадлежащимъ, открытымъ козыремъ, то козырь этотъ остается на столѣ и имъ воспользоваться ни кто не имѣетъ права.

Всякій долженъ при розыгрышѣ давать ту масть съ которой ходятъ, если таковой нѣтъ, то онъ обязанъ бить козыремъ, если этого не исполнить, то ставивъ ремизъ 5 очковъ.

Тотъ кто имѣтъ пиковаго туза, при своемъ ходѣ обязанъ ходить съ него если онъ козырной, иначе такъ же штрафуется 5 очками.

Если козырной тузъ вышелъ, то слѣдуетъ ходить козырнаго короля, когда представится къ тому ходъ; далѣе въ этомъ же порядкѣ съ дамы, валета и т. д. на что должно всегда обращать вниманіе иначе будутъ штрафоваться 5 очками.

При ходѣ съ козырныхъ фигуръ обязательно надо класть туза, иначе опять такъ же штрафуется 5 очковъ.

Что касается до игры въ записи, то 25 цифра необязательная, можно опредѣлить эту цифу и 100 и 150 и 200, смотря по соглашенію.

За каждую взятку списывается по 1 очку, но кто имѣетъ пиковаго туза, тотъ кромѣ стоимости взятки списываетъ еще и за туза 5 а слѣдовательно одну взятку онъ списываетъ 6, за двѣ 7 и т. д.

Игрокъ при пиковомъ тузѣ не взявъ ни одной взятки приписываетъ въ ремизъ 10,

Если у кого будутъ всѣ четыре туза, то тотъ открываетъ свои карты и беретъ весь рамсъ.

Если же кто раньше сниметъ условленную цифру игры, тотъ такъ же беретъ рамсъ и игра начинается снова.

Тотъ игрокъ, у кого окажутся пять картъ какой бы ни было одинаковой масти не козырныхъ, то онъ открываетъ карты и списываетъ 10 фишъ, а за козырныя 5, если же при козыряхъ пиковой масти окажется еще въ томъ числѣ пиковый тузъ, то списывается 10 фишъ, а въ безкозырныхъ 15.

Когда къ игроку прійдутъ два черныхъ или два красныхъ валета, то онъ списываетъ съ игры 5 фишъ, а если всѣ четыре валета на одной рукѣ, то списывается 10 фишъ.

Списывается за валетовъ и тогда, когда онѣ должны сброситься или разрозниться, тогда прежде чѣмъ ихъ сбросить или разрознить до покупки, ихъ слѣдуетъ показать, потомъ сбросить и прикупить карты.

Тотъ кто имѣлъ двухъ валетовъ и не взялъ ни одной взятки ремизъ не пишетъ; но если онъ не возьметъ ни одной взятки, имѣя четырехъ валетовъ то списывается 5.

За валетовъ въ количествѣ двухъ, не пишется когда кто либо объявитъ козырной рамсъ, т. е. пять одинаковыхъ козырной масти, но если при этомъ рамсъ былъ не козырной, ставитъ 10 фишъ, вычитая стоимость валетовъ 5 изъ стоимости не козырнаго рамса 10, слѣдуетъ приписать къ игры съ валетами 5, а прочіе игроки по десяти. Тотъ же у кого находится тузъ пикъ, за простой рамсъ долженъ приписать 15 и за козырной 10.

Если кто либо покажетъ рамсѣ въ четырехъ тузахъ, то тотъ кто имѣетъ двухъ валетовъ ни чего не пишетъ, а прочіе приписываютъ по 5 фишъ. У кого будетъ находиться пиковый тузъ приписывается 10 фишъ.

Когда у кого либо остается изъ игры списать только пять фишъ, и къ нему прійдутъ два валета, то онъ открываетъ ихъ и кончаетъ партію, т. е. беретъ рамсѣ. То же самое дѣлается и тогда, когда запись остается 10 и придутъ къ нему четыре валета.

Если сдающій задался, то сдачу повторяютъ вновь.

Если же при сдачѣ картъ, какая либо карта откроется, то игрокъ, которому эта карта слѣдуетъ, можетъ ее не принять, отбросивъ въ сторону и потребовать новую карту, но въ данномъ случаѣ перездачу ни кто не имѣетъ право требовать.

Обязательно надо окончить условленную сумму игры, но отнюдь не перебрать ее по позабывчивости, въ противномъ случаѣ, если бы сумма назначенной игры напр. 100 превысилась на одно очко, т. е. 101, то все выигранное смарывается и сумма игры вновь разыгрывается.

Если напр., вамъ остается сыграть только одно очко, такъ какъ вся сумма игры уже сыграна и вы ходите берете взятку съ тузомъ пикъ, за которую слѣдуетъ списать вамъ 6 очкавъ, то это не считается за переборъ; но если вы по позабывчивости продолжаете ходить и брать взятки, то вы должны будете записать въ игру не только всю сумму, назначенную для игры, но и кромѣ того за всякую лишнюю взятку по 1 фишъ.

Г Л А В А XXIII.

Стуколка.

Въ обыкновенномъ смыслѣ игра „стуколка“ не принадлежитъ къ коммерческимъ играмъ, а принадлежитъ къ простымъ, азартнымъ карточнымъ играмъ, запрещеннымъ въ клубахъ, но такъ какъ эта игра есть любимая забава большинства коммерческихъ людей т. е. купцовъ, которые видятъ въ ней полное наслажденіе и удовольствіе „по стучать“, то ее фиктивно и прозвали игрой коммерческой.

Эта игра на столько проста, не сложна, на столько мало требующая мышлений мозгами, что всякій не грамотный тверезый, но даже подвыпившій изрядно, можетъ съ большимъ успѣхомъ показаться хорошимъ игрокомъ, въ особенности если кто идетъ какъ говорится на ура и на авось, не желѣя рискнуть проиграть малую толику легко нажитыхъ денегъ, или поживится на счетъ своего друга и пріятеля, не обладающаго достаточнымъ капиталомъ, такъ какъ въ игрѣ этой все зависитъ отъ риска и глупого, слѣпого счастья.

Здѣсь какъ говорится не требуется „ни ума ни разума“ все зависитъ отъ произвола, который не поддается ни разумнымъ расчисленіямъ ни таковымъ же выводамъ.

Въ эту игру можетъ играть не только малограмотный, но даже совсѣмъ не грамотный, такъ какъ эта игра не требуетъ никакихъ записей, никакихъ обязательствъ, а играютъ на наличныя деньги, которыя должны обязательно ставиться при началѣ игры. Кто эти деньги возьметъ, тотъ значить и выигралъ, но сколько и съ кого до этого нѣтъ дѣла ни кому, — знаетъ лишь только тотъ, у кого эти деньги въ карманѣ.

Название „стуколка“, получила отъ того, что послѣ раздачи картъ всякій долженъ объявить желаетъ ли онъ играть или нѣтъ, но такъ какъ въ купечествѣ, гдѣ можно сладко поѣсть и поспать послѣ чего является полная, такъ сказать, апатія, лѣнь ко всему, то сѣвши за стуколку, каждому становится обременительно вымолнить слово желаетъ ли онъ играть или нѣтъ при обязательномъ допросѣ сдающаго; чтобъ удовлетворить этому вопросу и не беспокоить его степенство лишними пустословіями, то его степенство въ знакъ своего согласія что онъ желаетъ играть, стучитъ своей пятерней по столу, что и является знакомъ согласія, т. е. стучитъ, отъ чего и произошло название стуколка.

До сего времени въ столь замѣчательной игрѣ существуютъ четыре рода стуколки а именно:

- 1) Стуколка съ гольцомъ,
- 2) Стуколка съ прикушкой,
- 3) Стуколка со шлейфомъ и
- 4) Стуколка обязательная.

О всѣхъ этихъ родахъ стуколки мы скажемъ отдѣльно въ свое время, а пока дадимъ общія правила стуколки, дабы возможно было разобраться въ послѣдствіи, какимъ записямъ и какимъ правиламъ стуколка должна повиноваться.

Общія правила стуколки.

Выборъ мастей, тасовка картъ въ 52 карты, съемка, сдача, все повинуется общепринятымъ правиламъ, употребляемыхъ въ каждой осмысленной игрѣ.

Сдають по одной картѣ каждому, чтобы у каждаго образовалось по три карты.

Когда стуколка играется съ прикупамъ, то всякій желающій купить обязательно долженъ стук-

нута по столу, этот молчаливый символъ доходить наконецъ до сдающаго, когда онъ послѣдній стукнетъ или скажетъ „не желаю играть,“ то начинается прикупка, при чемъ желающій купить отнюдь не долженъ показывать виду, отбрасывая свои не нужные карты, — сколько ему слѣдуетъ прикупить картъ. Онъ можетъ сбросить эти карты тогда лишь, когда дойдетъ до него очередь; при чемъ покупатель обязанъ сбросить не нужные ему карты, и получить отъ сдающаго взаменъ ихъ новыя карты.

Если у игрока, который долженъ ходить имѣется козырной тузъ, то онъ обязательно долженъ съ него ходить, или же съ козырного короля если онъ у него съ дамой, — если игрокъ этого правила не исполнить, то ставить штрафъ въ размѣръ той суммы, которую въ эту игру разыгрываютъ. Это правило обязательно для всѣхъ игроковъ.

Каждая идущая карта должна обязательно перебиваться старшей картой, пропускать или рѣзать ее не дозволяется.

Если у играющаго не найдется той масти съ которой вышли, то онъ обязанъ безъ всякаго размышленія крыть ее козыремъ.

Перездача производится при слѣдующихъ случаяхъ: если при сдачѣ откроется какая либо карта. Если окажется лишняя карта или будетъ недочетъ въ картахъ. Если же сдатчикъ откроетъ свою карту и эта карта не будетъ козырной тузъ, то сдача признается правильной, въ противномъ случаѣ необходимо перездать.

Когда кто либо сдаетъ не въ очередь, но карты еще не были просмотрены, то игра признается законной, въ противномъ случаѣ требуется перездать.

Ставки для розыгрыша стуколокъ зависятъ отъ общаго согласія и всегда ставится каждаымъ не четное число, такъ напр. 6, 9, 12, 15 и пр.

Такъ какъ вся игра въ стулолку состоитъ изъ трехъ взятокъ, то всю сумму денегъ, положенную

каждымъ игрокомъ на столъ, передъ началомъ игры, дѣлятъ на три и каждый взявши взятку, получаетъ изъ этой суммы $\frac{1}{3}$ часть. Взявши двѣ взятки $\frac{2}{3}$ и взявшій три взятки всю сумму полностью.

Тотъ играющій, который не взялъ ни одной взятки обязанъ поставить наличными деньгами ту сумму, которая находилась во время розыгрыша на столѣ. Такъ напр. если на столѣ были 60 коп., то не взявшіе взятки ставятъ по 60 коп.

Кромѣ этой суммы, каждый сдающій долженъ поставить еще условленную сумму ставки, напр. если играютъ по 3, 6 или 9 коп. за ставку, то вслучаѣ ремиза сдатчикъ долженъ поставить еще выставленную сумму, и такимъ образомъ ставки стуколки возрастаютъ и возрастаютъ.—

1) Стуколка съ гольцомъ.

Гольцомъ при игрѣ въ стуколку, называютъ прикупку.

Прикупка эта можетъ быть куплена только однимъ играющимъ.

Если первый сидящій отъ сдатчика ее не возьметъ, а спасуетъ или будетъ играть на своихъ картахъ безъ прикупа, то прикупку можетъ взять слѣдующій и т. д. до сдатчика, который тоже можетъ ее взять.

При игрѣ съ гольцомъ дѣлаютъ такъ: всѣмъ играющимъ сдаютъ по три карты, какъ это принято при стуколкѣ, послѣ этого открываютъ козыря и кладутъ его на оставшія карты. Покупающій съ картъ сбрасываетъ открытаго козыря или одну верхнюю карту, а затѣмъ слѣдующія три карты беретъ къ себѣ.

Послѣ всѣхъ переговоровъ, когда будетъ извѣстно кто желаетъ играть и кто нѣтъ дѣлаетъ выходъ тотъ, кто взялъ прикупъ т. е. гольца.

Если же прикупъ ни кто не взялъ, то первый выходъ дѣлаетъ тотъ играющій, кто заявилъ первымъ о своемъ желаніи играть.

Въ стуколку могутъ играть до семи человѣкъ и чѣмъ будутъ больше тѣмъ стуколка будетъ интереснѣе.

Сдатчикъ можетъ и не играть, если кто либо изъявилъ желаніе играть по мимо его.

2) Стуколка съ прикупкой.

Эта игра ведется слѣдующимъ образомъ:

Послѣ сдачи начинается объясненіе, кто желаетъ играть и кто пасуетъ. Желаящіе играть опять таки выражаютъ свое желаніе не словами, а просто кулакомъ объ столъ. Когда очередь объявленія наконецъ доходитъ до сдающаго и когда онъ тоже объявитъ свое желаніе или нежеланіе играть, то начинается покупка, которую раздаетъ тотъ же сдатчикъ изъ оставшихся картъ.

Сбросивъ козырь, который какъ и въ предъидущую игру находился на картахъ, сдатчикъ сдаетъ то количество картъ, которое играющіе сбросятъ.

Болѣе шести человѣкъ въ эту стуколку играть не должно, такъ какъ колоды въ 52 карты не хватитъ для всѣхъ при желаніи купить, можно допустить и болѣе, играющихъ но тогда тотъ, кому не достало карты для покупки, долженъ идти на своихъ безъ покупки.

Самое лучшее число играющихъ для этой стуколкѣ 5 человѣкъ.

Ходъ предоставляется тому, кто первый заявилъ желаніе играть.

Если изъявилъ желаніе играть только одинъ человѣкъ, а остальные спасовали, то сдатчикъ обязанъ играть, даже и тогда, когда у него на рукахъ не имѣется ни одного козыря.

Если случится что всё играющіе спасуютъ, то сдатчикъ не мудрствуя лукаво, беретъ всё деньги со стола, которыя были поставлены для розыгрыша, въ свою пользу.

Вся игра и расчеты ведутся согласно обыкновенной стуколкѣ.

3) Стуколка со шлейфомъ.

Стуколка эта имѣетъ разницу отъ предъидущей въ томъ, что козырь не открывается и не кладется на колоду, а смотритъ его лишь только одинъ сдатчикъ, который и объявляетъ масть.

При этой стуколкѣ сдатчику вмѣняется въ обязанность непременно играть, хотя бы даже играть заявили всё играющіе.

Тотъ козырь, который объявилъ сдатчикъ, онъ можетъ взять къ себѣ и, прикупая можетъ бросить всё три карты и замѣнить ихъ новыми изъ колоды. Но, такъ какъ съ козыремъ у него образуется четыре карты, а по правиламъ игры требуется только три, то онъ долженъ сбросить еще одну карту и просить выхода.

Но если бы былъ на столѣ большой ремизъ, а сдатчикъ боялся бы обремизиться, то онъ имѣетъ право козыря открыть и положить его на колоду, послѣ чего по своему желанію можетъ играть или пасовать.

Объ этомъ отступленіи сдатчикъ обязанъ заявить прежде чѣмъ начнетъ сдачу, въ противномъ случаѣ онъ обязательно долженъ играть.

Прежде чѣмъ сдатчикъ не объявить козыря, онъ не имѣетъ права смотрѣть своихъ картъ.

Объявленнаго козыря сдатчикъ не имѣетъ право смѣшивать со своими картами, а долженъ положить его отдѣльно.

Далѣе игра ведется точно такъ же какъ и съ прикупкой.

Въ этой игрѣ бываютъ постоянныя ремизы, и потому играя даже по маленькой, можно очень легко проиграть ощутительный кушъ, или при смѣломъ счастьи наоборотъ, можно выиграть почтенный кушъ.

Подобная игра въ стуколку, считается самая азартная и самая несправедливая.

При этой игрѣ еще допускается такъ называемая темная т. е. объявлять иду или не иду прежде чѣмъ посмотрѣть свои карты. За это каждому храбрецу, для поощренія его храбрости, дозволяется купить ему одну лишнюю карту. Такъ напр. если онъ сброситъ двѣ карты, даютъ три, — если сброситъ три, даютъ четыре, лишнюю карту, понятно, онъ долженъ сбросить и оставивъ три можетъ начать игру.

Въ этой игрѣ допускается такъ называемый разрѣзъ, покупка, которая дѣлается при слѣдующихъ обстоятельствахъ:

Послѣ того, какъ всѣ желающіе играть прикупили должное количество картъ, и тѣ кто пасовали могутъ заявить желаніе, что они хотятъ играть въ разрѣзъ, при чемъ изъ оставшихся картъ берутъ каждый по четыре карты и одну изъ нихъ сбрасываютъ.

Первый выходъ дѣлаетъ купившій въ разрѣзъ. Если желающихъ играть въ разрѣзъ нѣсколько, то выходъ дѣлаетъ тотъ, кто купилъ послѣдній, идущій въ разрѣзъ.

4) Стуколка обязательная.

Ставить условную сумму для розыгрыша обязаны всѣ играющіе и всѣ играющіе обязаны не пасовать и играть безъ прикупа, на своихъ картахъ, въ первую сдачу.

Во вторую же сдачу, если появится ремизъ, то игра не обязательная, могутъ не желающіе пасовать.

Если ремизъ разыгрался, то снова всё ставить условленную сумму, при чемъ надо замѣтить, что какъ при началѣ игры, такъ и въ послѣдствіи, каждый сдающій обязанъ ставить вдвое ту сумму, которую ставить каждый, такъ напр. если каждый игрокъ ставить 15 коп., то сдатчикъ обязанъ поставить 30 коп. и первая сдача опять становится обязательная, до появленіи ремизовъ.

При игрѣ въ стуколку обязательную, по большей части играютъ безъ прикупа, но при общемъ согласіи можно играть и съ прикупомъ.

Г Л А В А XXIV.

Макао.

Одно время игра макао допускалась въ клубахъ, но въ настоящее время признана очень азартной игрой, а потому абсолютно запрещена какъ клубная игра.

Игра эта не имѣетъ никакихъ законовъ, мало правилъ, никакихъ умственныхъ размышлений. Все основывается на случаѣ и на слѣпомъ счастьи.

Игра до крайности монотонная скучная, но когда кому везетъ, т. е. кто въ нее при счастьи выигрываетъ, то тому игроку это доставляетъ не малое удовольствіе и дѣлается вполне веселая.

Въ игру эту, при несчастьи, можно провалить большой кушъ, а при счастьи заграбастать такой же кушъ.

Въ кругу домашнихъ игръ макао очень часто практикуется.

Играть въ макао можетъ не опредѣленное число желающихъ.

Играютъ обыкновенно въ двѣ полныя въ 52 карты колоды, которыя перемишиваются между собою какъ

можно лучше и даютъ снять, по обыкновенію. Садятся и сдаютъ по картамъ.

Право первую партію сдавать принадлежитъ тому, кто возьметъ самую младшую карту.

Сдающій называется банкометомъ, а игроки понтерами.

Сдаютъ слѣдующимъ образомъ: каждому понтеру банкометъ даетъ по одной картѣ и себѣ также одну кладетъ карту.

Карту банкомета не имѣетъ право смотрѣть не только кто либо изъ играющихъ, но даже и самъ банкометъ, т. е. сдатчикъ.

Передъ сдачей же банкометъ объявляетъ, что онъ въ обезпеченіе вѣрности игры, кладетъ въ банкъ извѣстную сумму денегъ, каковой суммой и отвѣчаетъ онъ ни какъ не болѣе, что должно быть извѣстно каждому понтеру.

Далѣе всѣ играющіе улаиваются между собою, что ставить на карту допускается не меньше такой то, и не больше такой то цыфры, и согласно этого условія ни кто не имѣетъ права ставить противъ условія.

Вся суть дѣла при игрѣ въ макао заключается въ томъ, чтобы взять по счету очковъ, какое только возможно большее число.

Самая главная карта въ этой игрѣ девятка. болѣе младшая восьмерка, далѣе семерка, шестерка, пятерка, четверка. тройка и двойка. Тузъ одно очко.

Всѣ фигуры и десятки ничего не считаются.

И такъ, мы выше сказали, что банкометъ роздалъ всѣмъ партнерамъ, по одной картѣ; и мы объявили сумму ставки, послѣ этого всякій по очереди открываетъ свою карту, если онъ не желаетъ купить, и идетъ на одной. Если бы эта одна карта была девятка, восьмерка или семерка, то понятно какъ карты съ большими очками, то къ нимъ нѣтъ расчета прикупать, но къ тузу, составляющему одно очко, а равно къ двойкѣ, тройкѣ, четверкѣ,

пятеркѣ и даже къ шестеркѣ — покупать необходимо.

Если кто заявить о покупке, то банкометъ даетъ тому еще одну карту, когда такимъ образомъ всѣ понтеры удовлетворены, т. е. прикупили, то банкометъ открываетъ свою карту и вслѣдъ за этимъ попорядку открываютъ и понтеры и у кого будетъ болѣе очковъ, тотъ беретъ съ банкмета ту сумму, которую понтеръ ставилъ на карту; въ противномъ случаѣ понтеръ платитъ банкомету.

Удачными покупками считаются если къ тузу купится восьмерка или семерка или даже шестерка. Къ двумъ очкамъ, т. е. двойкѣ, семерка, шестерка или пятерка, и т. п.

Но иногда покупка, вмѣсто того чтобы увеличить число очковъ, можетъ ихъ уменьшить или окончательно уничтожить, такъ напр. у васъ была пятерка т. е. пять очковъ, вы желая сдѣлать большее число очковъ покупаете, оказывается что прикупили шестерку т. е. шесть очковъ $5 + 6 = 1$ очку, а вы имѣли пять, смотришь банкометъ открылъ свои карты, у него два или три очка, и онъ беретъ свой выигрышъ, между тѣмъ какъ прикупи вы къ пятеркѣ удачный прикупъ, напр. четверку, у васъ образовалось бы девять очковъ, а прикупя тройку — восемь очковъ.

Или покупая напр. на тройку, вы вдругъ по своему несчастью покупаете семерку $3 + 7 = 10$ получается карта ни чего не стоящая, пустая или какъ ее обыкновенно называютъ въ игрѣ жиръ.

Если образуется у банкмета и у понтера одинаковое число очковъ, то ни одинъ ни другой ни кому ничего не платятъ.

Вотъ обыкновенное счисленіе:

Если банкометъ имѣетъ 8 очковъ, а партнеръ 9 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 7 очковъ, а партнеръ 8 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 6 очковъ, а партнеръ 7 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 5 очковъ, а партнеръ 6 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 4 очка, а партнеръ 5 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 3 очка, а партнеръ 4 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 2 очка, а партнеръ 3 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 1 очко, а партнеръ 2 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ фигуру или десятку, а партнеръ 1 то банкометъ платитъ партнерамъ.

Если банкометъ имѣетъ 1 очко, а партнеръ десятку или фигуру то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 2 очка, а партнеръ 1 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 3 очка, а партнеръ 2 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 4 очка, а партнеръ 3 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 5 очковъ, а партнеръ 4 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 6 очковъ, а партнеръ 5 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 7 очковъ, а партнеръ 6 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 8 очковъ, а партнеръ 7 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Если банкометъ имѣетъ 9 очковъ, а партнеръ 8 то банкометъ получаетъ съ партнера.

Послѣ того какъ у банкмета не останется болѣ картъ для раздачи, то партія считается оконченной и сдача передается сосѣду въ лѣво сидящему; такъ продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки не сдадутъ т. е. не будутъ банкметами по одному разу. Тогда могутъ если желаютъ прекратить игру;

кто не желаетъ продолжать могутъ выйти, а вмѣсто нихъ могутъ занять мѣсто другія и вновь вести игру такимъ же порядкомъ.

Играютъ безъ записи на наличныя деньги и въ полный расчетъ.

ГЛАВА XXV.

Баккара.

Эта одно время была самая модная и самая общеупотребительная клубная игра и принадлежала къ коммерческимъ играмъ, но въ настоящее время признана за очень азартную игру, а потому и уничтожена изъ клубныхъ игръ, сдѣлавшись игрой запретной.

Игра эта много схожа съ предъидущей игрой, т. е. макао; тѣ же банкометы и тѣ же понтеры.

Правила этой игры очень просты и далеко не обременяютъ умственные соображенія, такъ какъ все здѣсь настолько не замысловато, что нѣтъ повода для размышленія.

Игра эта такъ же требуетъ двухъ колодъ въ 52 карты каждая, которыя перетасовываются сначала кѣмъ либо изъ игроковъ, а потомъ уже тасуются самимъ банкометомъ т. е. сдатчикомъ.

Мѣста для игръ занимаютъ по своему произволу но не по картамъ.

Могутъ играть не ограниченное число желающихъ, которые во всякое время могутъ прикончить свою игру и удалиться отъ игорнаго стола, а другія могутъ присоединятся къ игрѣ, но только съ разрѣшеніемъ банкомета.

Какъ въ макао, такъ и въ этой игрѣ, прежде чѣмъ начать раздачу картъ, банкометъ обязанъ

объявить какой суммой онъ гарантируетъ игру т. е. какая сумма находится у него въ банкѣ.

Когда карты окончательно перетасованы, то ихъ можетъ снять всякій кто пожелаетъ изъ играющихъ.

Раздаются банкометомъ карты по одной, а такъ же и себѣ, банкомету, сначала слѣви на право, а потомъ съ права на лѣво, что бы у каждого получилось по двѣ карты.

Опять таки какъ и въ макао, прежде чѣмъ брать розданныя двѣ карты, каждый партнеръ долженъ положить подлѣ себя ту сумму денегъ, которой желаетъ рискнуть.

Въ баккара самыми лучшими выигрышными картами считаются тѣ, которыя въ общей сложности очковъ могутъ дать 9, 19 и 29. Вслѣдъ за этими картами хороши такъ же тѣ въ которыхъ можно насчитать 8, 18 и 28 очковъ и наконецъ не дурны карты съ очками 7, 17, 27.

Хотя часто можно выиграть и съ картами имѣющими 6, 16 и 26 но при большомъ кушѣ эти карты сомнительны.

Каждая фигура считается за десять.

Если встрѣтятся карты съ равнымъ счетомъ очковъ имѣющихся на картахъ банкомета и на картахъ понтера, то ставку беретъ банкометъ.

Если у банкомета будутъ карты имѣть 9 или девятнадцать очковъ то онъ обязанъ сразу открыть свои карты и забрать всѣ ставки всѣхъ понтеровъ, не смотря на то если бы и у нихъ были такіе же карты т. е. 9 или 19 очковъ.

Когда у банкомета будутъ карты 8 или 18, а у партнера 9 или 19 очковъ, то банкометъ платитъ понтеру его ставку.

Это правило относится равнымъ образомъ и до всѣхъ понтеровъ.

Въ то время когда ни у банкомета, ни у понтера не имѣется ни 8 ни 9 то дозволяется прикупать еще третью карту.

Покупка производится по слѣдующему порядку: сначала даетъ банкометъ карту желающему купить понтеру, который сидитъ съ лѣвой стороны, послѣ него понтеру сидящему съ правой стороны и т. д.; когда же всѣ удовлетворены понтеры, то банкометъ имѣетъ право самъ купить если находить это для себя выгоднымъ и нужнымъ.

Болѣе одной карты прикупать нельзя.

Послѣ всего этого, всѣ карты понтеровъ купившихъ или не желающихъ купить должны быть открыты, а равно открыты и карты банкомета и опредѣляется выигрышъ и проигрышъ по большому количеству очковъ.

Если счетъ очковъ будетъ 10, 20 и 30 то это значить „Баккара“ то эта баккара даетъ право банкомету метать банкъ столько разъ по истеченіи всѣхъ картъ, сколько разъ придетъ къ нему баккара.

Если же эта баккара перейдетъ понтерамъ, то банкометъ обязанъ въ эту сдачу расчитаться съ понтерами окончательно, а карты для сдачи передать тому у кого будетъ баккара и сдатчикъ этотъ дѣлается банкометомъ.

Игра ведется безъ записи, на наличныя деньги и въ полный расчетъ.

Г Л А В А XXVI.

Тринадцать.

Эта игра принадлежитъ также къ играмъ не мудренымъ, не требующимъ ни вниманія, ни размышленія, а просто механическаго простаго дѣйствія.

Играютъ въ полную колоду имѣющую 52 карты.

Число игроковъ можетъ быть столько, сколько наберется желающихъ.

Начинаетъ сдавать тотъ, кто вынетъ самую младшую карту, такъ же какъ и въ баккара сдатчикъ именуется банкометомъ, а играющіе понтерами.

Когда въ первую сдачу картъ болѣе не будетъ оставаться, то банкъ переходитъ къ слѣдующему игроку, сидящему по лѣвую руку сдатчика, и т. д. по очереди.

До сдачи банкометъ объявляетъ ту сумму, которая у него находится въ банкѣ.

Начинаютъ съ того, что каждый понтеръ ставитъ какую ему угодно сумму, но не выше той, которой отвѣчаетъ банкометъ, т. е. какая у банкомета находится въ банкѣ.

И банкометъ послѣ ставки суммы начинаетъ вести игру, т. е. вскрываетъ первую карту произнося:

— Двойка! вскрываетъ карту и если дѣйствительно открылась двойка, какой либо масти, все равно, то банкометъ беретъ всѣ тѣ ставки, которыя находились на столѣ, поставленные понтерами, затѣмъ открываетъ вторую карту произносить:

— Тройка!

Открываетъ третью карту.

— Четверка!

Открываетъ четвертую карту.

— Пятерка!

Открываетъ пятую карту.

— Шестерка!

Открываетъ шестую карту.

— Семерка!

Открываетъ седьмую карту.

— Восьмерка!

Открываетъ восьмую карту.

— Девятка!

Открываетъ девятую карту.

— Десятка!

Открываетъ десятую карту.

— Валетъ!

Открываетъ одиннадцатую карту.

— Дама!

Открываетъ двѣнадцатую карту.

— Король!

Открываетъ тринадцатую карту.

— Тузъ!

Если же во время этого перечня банкометъ не отгадаетъ ни одной карты, т. е. ни одна карта не вскрыется по названью (безразлично какая-бы не была масть), то онъ уплачиваетъ каждому понтеру столько, сколько каждый ставилъ.

Если банкометъ отгадаетъ, то онъ не только что беретъ со стола всѣ ставки, о чемъ мы уже говорили выше, но за нимъ еще остается право метать далѣе, до тѣхъ поръ, пока банкометъ не отгадаетъ ни одной карты.

Въ послѣднемъ случаѣ банкъ переходитъ въ другія руки, т. е. сдаетъ слѣдующій сидящій по лѣвую сторону банкомета и т. д.

Банкометъ тасовать карты послѣ каждаго раза не имѣетъ права, а тасуются онѣ лишь тогда, когда выйдетъ вся колода, и банкомету снова приходится отгадывать.

Когда банкометъ отгадалъ какую либо карту, допустимъ хоть семерку, то получивъ съ понтеровъ всѣ ихъ ставки, продолжаетъ отгадывать и слѣдующую карту называетъ двойка и т. д.

Отгадывать слѣдуетъ карты не торопясь, и класть ихъ ровно, не разбрасывая, въ одну кучу.

Эта игра также азартная и также запрещена въ клубахъ.

Г Л А В А XXVII.

Двадцать одно.

Игра эта тоже азартная и принадлежитъ къ запрещеннымъ клубнымъ играмъ, хотя и въ домашнемъ быту употребляется не рѣдко.

Число игроковъ можетъ быть произвольное.

Карты какъ въ макао или баккара, т. е. двѣ полныхъ колоды по 52 карты, которыя хорошо смѣшиваются и снимаются понтеромъ, какимъ либо по желанію.

Банкометъ объявляетъ сумму своего банка, а понтеры ставятъ суммы, какія имъ угодно, но понятно не превышая суммы банка.

Вся эта игра основана на томъ, что бы составить себѣ изъ имѣющихся на рукахъ картъ счетъ очковъ 21.

Когда карты розданныя по одной въ количествѣ двухъ, то прежде всего обязанъ посмотрѣть банкометъ свои карты и когда у него число очковъ на картахъ будетъ 21, то онъ сейчасъ же обязанъ положить свои карты и не даетъ никому изъ понтеровъ смотрѣть свои карты, такъ какъ игра считается оконченной, при чемъ забираетъ всѣ ставки находящіяся на столѣ.

Если же у банкомета не будетъ 21 очка при сдачѣ, то открываютъ эти 21 очокъ тѣ изъ понтеровъ, у кого онѣ окажутся, и этому банкометъ уплачиваетъ немедленно его ставку, вдвое болѣе имъ поставленной.

Если же ни у кого не окажется картъ съ очками 21, то всякій по своему усмотрѣнію имѣетъ право покупать карты, но не болѣе трехъ.

Выигрываютъ тѣ, у кого будетъ болѣе очковъ по сравненію съ очками картъ, вскрытыми банкометомъ, который и платитъ этимъ понтерамъ ихъ ставки, и на оборотъ получаетъ съ тѣхъ понтеровъ ихъ ставки, у кого будетъ меньше очковъ, противъ очковъ банкомета.

Тѣ понтеры, у которыхъ счетъ очковъ будетъ равенъ счету очковъ банкомета, не выигрываютъ и не проигрываютъ, а потому ставки свои они могутъ взять обратно и поставить другія, въ большей или меньшей суммѣ, по своему желанію.

Всѣ фигуры считаются за десять очковъ.

Тузь считается за одно очко, но по усмотрѣнію понтера можетъ считаться и за одиннадцать очковъ.

Десятка считается за 10 очковъ.

Девятка	"	"	9	"
Восьмерка	"	"	8	"
Семерка	"	"	7	"
Шестерка	"	"	6	"
Пятерка	"	"	5	"
Четверка	"	"	4	"
Тройка	"	"	3	"
Двойка	"	"	2	"

Покупаютъ по очереди, начиная отъ сдатчика, т. е. отъ банкомета.

Если кто изъ играющихъ купить и составитъ болѣе двадцати одного очка, тотъ проигрываетъ.

Если случится такъ, что кто либо изъ понтеровъ или банкометъ закупятся, то они считаются к вѣты между собой; но банкометъ обязанъ уплатить вдвойнѣ тѣмъ остальнымъ понтерамъ, которые не закупились.

Послѣ каждой оконченной игры, т. е. когда всѣ партіи будутъ розыграны, то сдаетъ слѣдующій, сидящій по лѣвую сторону банкомета, потомъ опять слѣдующій и т. д. пока сдача обойдетъ всѣхъ играющихъ.

Г Л А В А XXVIII.

Семерикъ.

Эта игра какъ и вистъ есть изобрѣтеніе Англичанъ и составляла такъ же какъ и вистъ любимую игру ихъ, но въ настоящее время, съ появленіемъ

винта, къ игръ этой значительно большее произошло охлажденіе.

Игра эта очень серьезная, своеобразная, требующая большей практики, чѣмъ внимательности, безъ чего трудно хорошо играть въ семерикъ.

Для игры этой употребляется колода въ сорокъ картъ, въ которой во всякой масти должны находиться: тузъ, король, дама, валетъ, семерка, шестерка, пятерка, четверка, тройка и двойка.

Десятка, девятка и восьмерка изъ колоды выкидываются.

Садятся по картамъ, точно такъ же какъ нами было описано въ винтъ классическомъ (стр. 6) и точно такъ же двое играютъ противъ двоихъ.

Сдача производится по очереди и раздаются по одной картѣ, чтобы у каждого образовалось всѣхъ десять картъ.

Каждая сторона должна заботится составить необходимое число 21.

Каждая сторона, какъ и въ винтъ, ведетъ свой общій счетъ, который поручается одному изъ партнеровъ.

Въ этой игръ самая сильная и самая старшая карта считается тройка, за ней слѣдуютъ остальные карты въ слѣдующемъ порядкѣ: двойка, тузъ, король, дама, валетъ, семерка, шестерка, пятерка и четверка.

Козырей въ этой игръ не бываетъ.

Счеты и расчеты считаются по слѣдующей стоимости картъ:

Три семерки	считаются	за	4	фиши.
Три тройки			3	"
Три двойки	"	"	3	"
Три туза	"	"	3	"
Три короля	"	"	1	"
Три дамы	"	"	1	"
Три валета	"	"	1	"
Три шестерки	"	"	1	"
Три пятерки	"	"	1	"
Три четверки	"	"	1	"

Тройка, двойка и тузъ одной масти называютъ бабой и за бабу считается 3 очка.

Если при бабѣ будетъ король той же масти, то стоимость бабы удваивается, т. е. пишется 6 очковъ.

Если будетъ еще при королѣ и дама, то пишется 9 очковъ.

А при бабѣ если будетъ еще король, дама и валець той же масти, то пишется 15 фишъ.

Когда при бабѣ будетъ три тройки, три двойки, или три туза, то считается за нихъ по 4 очка за каждую тройку.

Старшею мастью считается червонная; она какъ козырь бьетъ всѣ масти.

За червонную бабу пишется 5 фишъ.

Шестерка, пятерка и четверка тоже червонныя, ничего не означаютъ.

Тройки, двойки, тузы, короли, дамы и валеты, имѣютъ такого рода значеніе: какія бы то ни было три сейчасъ упомянутыя карты, если будутъ находится въ одной и той же взяткѣ, считаются за одну фишу, а за четыре такихъ карты двѣ фиши.

Та сторона, которая возьметъ всѣ десять взятокъ то приписываютъ ей 4 фиши.

Та сторона, которая возьметъ 21 очко, въ то время когда противоположная не имѣетъ еще 11 очковъ, то должна записывать свой выигрышъ вдвойнѣ, т. е. вмѣсто 21 пишутъ 42 фиши.

Счетъ очковъ производятъ сейчасъ же послѣ сдачи, до выхода; а фигуры же попадающіяся по три и по четыре во взяткахъ, присчитываются во время самого розыгрыша.

Первый ходъ долженъ дѣлать игрокъ, сидящій по лѣвую сторону сдающаго, а потомъ тотъ, кто возьметъ взятку.

Смотрѣть взятки до окончанія игры не дозволяется, а равно не дозволяются ни какіе намеки и разговоры, могущіе вредить интересамъ играющихъ, за что по предварительному соглашенію, опредѣляется штрафъ, которымъ и штрафуются виновные.

Для выходовъ ни какихъ правилъ нѣтъ, всякъ можетъ ходить какъ ему заблагоразсудится, но все же лучше ходить съ длинной масти.

При этомъ надо, понятно, не забывать ходить въ ту масть, которая находится у партнера, а равно показывать и свою масть согласно правилъ преферанса, т. е. сбрасывать ту масть, которая у васъ сильная, если на пойденную масть нѣтъ масти, а если есть эта масть, то ее обязательно надо давать, въ противномъ случаѣ за сдѣланный ренонсъ пишется 3 фиши штрафа.

Карты своего товарища перебивать не слѣдуетъ, но если перебивкой можете сдѣлать что во взяткѣ получится три или четыре фигуры, то возможно исключеніе.

Г Л А В А XXIX.

Шестьдесятъ шесть.

Эта игра специально нѣмецкаго происхожденія, очень умная, требуетъ большой сообразительности, расчетовъ и памяти.

По всѣмъ нѣмецкимъ странамъ она считается лучшей игрой и до того распространена, что въ нее играютъ всѣ классы народонаселенія, начиная отъ высшаго до низшаго.

Не говоря про то, что она игра основательная, не азартная, но что главное это то, что въ нее играютъ вдвоемъ, слѣдовательно никогда въ игрокахъ не бываетъ недостатка, — это во первыхъ, а второе то, что всегда и во всякое время ее можно оставить, такъ какъ она не обязываетъ собою продолжать извѣстное число партій или круговъ. Сыгравъ одну партію, ее можно бросать и заниматься дѣломъ, если того требуютъ обстоятельства,

чего нельзя дѣлать въ большинствѣ коммерческихъ игръ.

Все основаніе, и весь смыслъ этой игры сосредоточивается на томъ, чтобы постараться при посредствѣ взятыхъ взятокъ, набрать такое количество очковъ, чтобы счетъ ихъ образовалъ сумму цифры 66.

Тотъ, кто первый достигнетъ цифры 66, за тѣмъ остается и партія.

Записей при этой игрѣ никакихъ не полагается, а кладется подлѣ каждаго игрока по семеркѣ или восьмеркѣ, смотря по желанію играющихъ, и эти карты закрываются какой либо другой картой.

Когда кто первый достигнетъ цифры очковъ въ 66, тотъ открываетъ столько очковъ на закрытой семеркѣ или восьмеркѣ, сколько покажетъ ниже приведенный расчетъ.

И такимъ образомъ, когда всѣ очки семеркѣ или восьмеркѣ будутъ у кого либо закрыты, то онъ беретъ условленную плату съ того, у кого очки на его картахъ не всѣ будутъ закрыты и партія окончена.

Играютъ на партію опредѣляя ея стоимость или играютъ по стоимости незакрытыхъ очковъ, все зависитъ отъ договора.

При игрѣ въ 66 всѣ карты ниже девятки отбрасываются, а остальные карты отъ туза до девятки разцѣниваются слѣдующимъ образомъ:

Тузъ считается за 11 очковъ.

Король " " 4 "

Дама " " 3 "

Валетъ " " 2 "

Десятка " " 10 "

Девятка же ни за что не считается.

Первая сдача производится тѣмъ, кто выдернетъ изъ колоды картъ младшую, или у кого будетъ красная карта, взятая изъ колоды, а остальные сдачи производятся тѣмъ кто, сдѣлаетъ шестьдесятъ шесть.

Каждому сдается по одной картѣ, счетомъ до шести.

Послѣ сдачи открывается козырь, а на него кладутся оставшіяся карты, такъ чтобы козырь былъ видѣнъ.

При розыгрываніи карта берется тѣмъ, кто беретъ взятку, а за нимъ уже другой играющій.

При игрѣ и сносѣ картъ, масти положительно ни какой роли не имѣютъ, за исключеніемъ лишь только козырей; если же не брать во вниманіе ту масть, которая изображаетъ собою козырей, то напр. на черную масть можно бросать красную, а на красную черную, на пиковую можно сбрасывать трефовую, а когда ходятъ напр. съ червей, можно бросать бубней и т. д., все дѣлается по произволу и расчету бросающаго, т. е. сносящаго карту по своему усмотрѣнію и за все это никакихъ штрафовъ не пишется.

Перекрывать же карту пошедшаго можно только старшею картою однородной масти. Такъ напр. даму бубень онъ можетъ перекрыть королемъ, тузомъ или десяткой бубень, такъ какъ дама оцѣняется въ 3 очка, а король въ 4, тузъ же въ 11, а десятка въ 10; но бить валетомъ нельзя, такъ какъ валетъ составляетъ только 2 очка, т. е. стоимостью ниже дамы, имѣющей 3 очка и такъ въ этомъ родѣ.

Въ свою очередь если кто найдетъ для себя расчетъ убивать какія либо карты, чтобы получить взятки,—козыремъ, то не смотря на то, что имѣетъ ту масть съ которой пойдена карта, можетъ убить ее козыремъ. Напр. если пойдена карта десятка, то по желанію и даже выгоднѣе, убить ее маленькимъ козыремъ, напр. девяткой или валетомъ, такъ какъ во взятой взяткѣ будетъ у васъ десять очковъ, что весьма важно для будущихъ счетовъ, изъ коихъ должна образоваться цифра 66.

Но въ данномъ случаѣ некозырную десятку лучше убить тузомъ той же масти, такъ какъ вы получите въ вашей взяткѣ десять очковъ отъ вашего партнера и одиннадцать очковъ отъ вашего туза, что составитъ 21 очко въ одной взяткѣ, между тѣмъ,

какъ покрывъ девяткой, вы израсходуєте козыря и получите всего десять очковъ, такъ какъ девятка счета никакого не имѣеть.

Вообще всегда лучше стараться перекрывать старшія карты противной стороны своими старшими картами, чтобы постараться набрать какъ можно болѣе очковъ и тѣмъ самымъ составить изъ нихъ цифру 66.

Тотъ у кого будетъ на рукахъ король и дама одной масти но не козырей, и если ему очередь дѣлать ходъ, то онъ можетъ сказать 20 и обязанъ пройти съ короля или дамы. Эти объявленные 20 очковъ присчитываются къ его набраннымъ очкамъ, находящимся въ его взяткахъ. Эти же 20 очковъ одинаково считаются и тогда, если бы король или дама не взяли взятку, а были покрыты вашимъ партнеромъ.

Тотъ же кто имѣеть короля и даму козырей, опять таки если желаетъ, можетъ пойти съ дамы или короля и объявить что у него 40 очковъ, которые такъ же присчитываютъ къ прежде взятымъ очкамъ.

Такимъ образомъ предположимъ, что вы имѣли первую взятку, состоящую изъ валета и короля одной масти, и такъ какъ по выше приведенной разцѣнкѣ валетъ считается за 2 очка, а король за 4, то понятно въ вашей первой взяткѣ будетъ 6 очковъ. Далѣе вы объявили 20 очковъ на простомъ королѣ съ таковою же дамой и пошли съ дамы, партнеръ убилъ даму и отвѣтилъ бы напр. хоть съ девятки не козырной; вы же имѣя на рукахъ козырнаго короля съ дамой, перекрываете ничего не стоящую девятку какимъ либо козыремъ, хотя бы допустимъ десяткой и получаете взятку, которая къ имѣющимся у васъ 6-ти очкамъ первой взятки не прибавитъ ни одного очка, такъ какъ девятка ничего не составляетъ, но зато взявъ взятку и имѣете право сказать 40 и только лишь показать короля и даму имѣющихся у васъ на рукахъ, но не ходить съ нихъ, такъ какъ 40 да первая взятка 6, да показанныя вами 20 дасть вамъ тѣ 66, которые

необходимы для окончанія розыгрыша, и вы первый розыгрышъ выиграли.

Если бы имѣя полностью 66 вы сдѣлали бы еще ходъ, то вашъ партнеръ тѣмъ самымъ пріобрѣтаетъ право хода, что часто бываетъ существеннымъ вопросомъ для счета, о чемъ мы скажемъ далѣе въ своемъ мѣстѣ.

Но если игрокъ, имѣя у себя марьяжъ т. е. короля и даму однородной масти, и не успѣетъ выйти изъ нее, то при какомъ бы ни было ходѣ, право получить за нихъ 20, или 40 онъ лишается.

Когда кто имѣетъ девятку козырей, то эта девятка ему даетъ право подмѣнить вскрытаго козыря во всякое время игры, но лишь тогда только, когда онъ возьметъ одну или болѣе взятокъ, даже безъ очковъ; но если онъ взятки не сдѣлаетъ, то право подмѣна козыря, онъ лишается.

Въ то время когда карты, лежація на козырѣ будутъ всѣ разобраны, то съ того момента произволъ сбрасывать карты не въ масть прекращается и игроки обязываются давать на масть должную масть, на козыря—козыря. Если же масти однородной не будетъ находится, то обязаны непременно крыть эту масть козыремъ, хотя бы пришлось ни чего не стоящую простую девятку, перекрывать козырнымъ тузомъ, стоящаго 11 очковъ.

Если кто изъ игроковъ при началѣ игры или въ ея срединѣ, надѣется что онъ по расчету картъ, имѣющихся у него на рукахъ, возьметъ всѣ 66 очковъ, то онъ можетъ объявить колоду закрытою и находящимся козыремъ подъ картами, закрываетъ этимъ козыремъ колоду.

Послѣ этого игра продолжается своимъ чередомъ, но дѣлается обязательно для игры, какъ будто бы всѣ карты разобраны, т. е. давать масть на масть, бить козыремъ козыря и т. д., о чемъ мы уже говорили недавно.

Если послѣ закрытія колоды, тотъ игрокъ кто ее закрылъ не доберетъ полностью 66 очковъ, проигрываетъ вдвойнѣ, т. е. если бы игрокъ долженъ

былъ открыть одно очко, то онъ этого не дѣлаетъ, а напротивъ партнеръ его хотя бы не взялъ и ни одной взятки, открываетъ два очка и т. д.

Игрокъ взявшій послѣднюю взятку, присчитываетъ къ своимъ очкамъ сверхъ всего еще десять очковъ.

Если кто либо изъ игроковъ возьметъ менѣе половины 66, т. е. менѣе 33 очковъ, то противная сторона имѣетъ право открыть два очка.

Если же кто возьметъ 33 очка и даже болѣе, но не возьметъ всѣхъ 66, то противная сторона открываетъ 1 очко.

Если же наконецъ кто не возьметъ ни одного очка хотя и будетъ имѣть одну или двѣ взятки, но состоящія изъ четырехъ девятокъ, то противная сторона открываетъ три очка.

Если же кто закроетъ колоду и не возьметъ ни одной взятки, то противная сторона открываетъ 6 очковъ; хотя по сіе время сколько намъ приходилось играть въ 66, подобнаго казуса еще не случилось никогда.

Напротивъ иногда приходилось видѣть, что эти же 6 очковъ противная сторона открывала тогда, когда она не брала ни одной взятки, а партнеръ его закрывъ колоду не добралъ 66 очковъ, въ подобномъ случаѣ 6 очковъ открываютъ лишь по предварительному договору сдѣланному между играющими, садясь играть.

Если бы случилось, что оба играющихъ взяли по равной цифрѣ 66, т. е. что очки раздѣлились, то партія требуетъ вторичнаго розыгрыша, новой передачи и новаго счета очковъ.

Г Л А В А X X X .

П о л ь с к і й б а н ч е к ъ .

Эта хотя и азартная игра, но въ нее проиграть много нельзя, такъ какъ банкъ закладывается обыкновенно небольшой и если сумма банка

утроится, то онъ долженъ сняться со стола, а потому риска при подобномъ правилѣ, — проиграть много нельзя.

Игра эта сравнительно еще очень новая, но веселая, шумная.

Играть въ нее могутъ всѣ желающіе и чѣмъ желающихъ будетъ болѣе, тѣмъ будетъ она веселѣе; кромѣ того ни особыхъ расчетовъ, ни особыхъ правилъ и условій, ни ума и разума, — ничего не полагается. Ни музыка, ни пѣніе, ни разговоръ, ни что не можетъ помѣшать проиграть или выиграть малую толику и тѣмъ доживать пріятное время препровожденія.

Игроки садятся за столъ безъ всякаго порядка, гдѣ кто хочетъ и вынимаютъ каждый по одной картѣ; кто вынетъ самую младшую, тотъ имѣетъ право быть банкометомъ т. е. сдатчикомъ и закладываетъ въ банкъ сумму не болѣе пяти рублей.

Стасованныя и снятыя двѣ колоды картъ въ 52 листа каждая, банкометъ сдаетъ по одной картѣ всѣмъ, пока образуется у каждаго по три карты, но себѣ не сдаетъ ни одной; но послѣ раздачи держать карты передъ собою крапомъ вверхъ.

Первый игрокъ, сидящій по лѣвую сторону банкомета, смотритъ на свои карты и выбирая по своему желанію какую либо изъ трехъ картъ, открываетъ ее и ставитъ какую либо сумму на эту карту, но сумму ни какъ не превышающую сумму находящуюся въ банкѣ и ни какъ не менѣе 5 коп.

Послѣ того какъ поставлена сумма, банкометъ беретъ первую верхнюю карту съ колоды и открываетъ ее, если карта эта будетъ старше какъ обыкновенныя карты согласно ихъ стоимости и масти, то банкометъ беретъ ставку и пріобщаетъ къ своему банку, въ противномъ случаѣ банкометъ выплачиваетъ партнеру его ставку.

Далѣе продѣлываетъ слѣдующій игрокъ тоже самое, потомъ опять слѣдующій и т. д. по очереди съ лѣвой стороны на право и банкометъ каждому открываетъ послѣдующія карты.

Когда банкометъ откроетъ свою карту послѣднему понтеру, то не тасуя картъ и не снимая ихъ, снова раздаетъ всѣмъ по три карты, и игра продолжается въ томъ же порядкѣ.

Тѣ же карты, которыя были уже розыграны, собираются правымъ сосѣднимъ игрокомъ, хорошо перетасовываются и подкладываются съ правой стороны банкомету, такъ что игра идетъ безостановочно.

Въ то время когда сумма заложенная въ банкъ утроится, напр. изъ 5 руб. образовалось 15 или на оборотъ, когда банкъ разберутъ понтеры и въ немъ ничего не останется, банкометъ обязанъ передать карты слѣдующему, лѣвому своему сосѣду, который хорошо стасовавъ карты, даетъ снять правому сосѣду и продолжаетъ дѣйствовать какъ въ первый банкъ, кладя конечно предварительно сумму въ банкъ.

Когда и у втораго банкомета въ банкъ не останется ничего или на оборотъ банкъ утроится, то держитъ банкъ третій, слѣдующій игрокъ и т. д. пока сдача обойдетъ всѣхъ игроковъ, при чемъ ни одинъ изъ игроковъ не имѣетъ права отказаться держать банкъ, иначе онъ долженъ совсѣмъ оставить игру.

Банкометъ не имѣетъ права держать банкъ два раза подъ рядъ и равно не имѣетъ права ни брать къ себѣ изъ банка денегъ, лежащихъ на столѣ, не добавлять денегъ въ банкъ.

Если понтеръ откроетъ карту ранѣе чѣмъ будетъ поставлена желаемая сумма, то понтеръ можетъ поставить по своему усмотрѣнiю, т. е. согласуясь со своими картами, самую незначительную ставку, т. е. 5 коп. если конечно карта банкомета сильнѣе карты понтера, въ противномъ случаѣ имѣетъ право поставить даже по банку, т. е. на всю ту сумму, которая находится въ банкъ.

Партнеры пасовать не имѣютъ никакого права; въ крайнемъ случаѣ, если карты находящiяся у нихъ очень сомнительны въ старшинствѣ, то партнеры

могутъ ограничиваться ставками по 5 коп. Если же на оборотъ карты весьма солидны и есть надежда выиграть на нихъ, то ставить слѣдуетъ хорошіе куши, что бы скорѣе подорвать банкъ, а если партнеръ надѣется что проиграть съ извѣстной крупной картой онъ не можетъ, то объявлять „по банку“.

Самыми старшими картами, понятно, считаютъ туза въ отдѣльности, но еще болѣе лучше будетъ если имѣются три разные туза на одной рукѣ, тогда по большей части назначаютъ по банку; но нерѣдко бываетъ, что банкометъ открываетъ туза четвертой масти и понтеръ проигрываетъ.

Карты перекрываются и въ цвѣтъ и въ масть:

Тузъ перекрываетъ всѣ карты своей масти.

Король всѣ карты кромѣ туза.

Дама всѣ карты кромѣ туза и короля.

Валетъ всѣ карты кромѣ туза, короля, дамы и т. д.

Если же встрѣтятся двѣ одинаковыя масти т. е. такъ: если понтеръ откроетъ положимъ валета червей и банкометъ такъ же валета червей, то правомъ выигрыша пользуется банкометъ. Такія встрѣчи бываютъ очень часто, такъ какъ играютъ въ двѣ колоды.

Если кто либо изъ играющихъ, т. е. сидящихъ за столомъ и въ ожиданіи очереди желаетъ какъ обыкновенно говорятъ примазаться, то по желанію банкомета онъ можетъ допустить или не допустить „примазать“. Примазываютъ понятно къ картѣ того понтера, котораго желаютъ, при чемъ на старшую карту примазыватель ставитъ сумму по своему желанію хоть по банку, за все онъ отвѣчаетъ, а играющій отвѣчаетъ и выставляетъ лишь только ту сумму, которую онъ поставилъ.

Если бы примазавшійся игрокъ сорвалъ банкъ, то онъ прежде всего долженъ удовлетворить, т. е. отдать тому игроку, на карту котораго примазывался, и оставшуюся сумму взять себѣ.

Игра съ примазываніемъ очень веселая и постоянно практикуется въ этой игрѣ.

Подсматривать карту, которую долженъ открыть банкометъ не имѣетъ права.

Тотъ изъ игроковъ который заявитъ, что онъ не желаетъ что бы кто либо примазывалъ къ его картамъ, самъ въ свою очередь теряетъ право примаживать къ другимъ понтерамъ на ихъ карты.

Г Л А В А XXXI.

Горка.

Эта игра очень не сложна, проста и очень интересна, но не понимаемъ причины, почему она до сего время мало распространена между игроками.

Въ игру эту можно играть отъ 2 до 5 человекъ.

Карты для этой игры должны быть преферансныя, т. е. въ 32 листа.

Каждая карта имѣетъ свою цѣнность, такъ:

Тузь равняется 11 очкамъ.

Каждая фигура по 10 очковъ.

Играютъ же въ эту игру не на очки и на партии, а на ставки, что означаетъ то, что каждый игрокъ ставить на столъ извѣстную ставку, т. е. кушъ.

Игру не розыгрываютъ, но объявляютъ, т. е. хвалятся преимущественнымъ достоинствомъ картъ своихъ передъ другими.

При сдачѣ соблюдается обыкновенная очередь.

Сдающій раздаетъ всѣмъ играющимъ по 4 карты такъ: первыя двѣ карты лицевой стороною внизъ, а послѣднія лицевой стороною вверхъ, а себѣ же кладетъ карты всѣ закрытыми, т. е. крапомъ вверхъ.

Если бы кто изъ игроковъ пожелалъ изъ первыхъ двухъ картъ одну вскрыть, то послѣдующія карты должны быть даны: одна открытая, а другая закрытая.

Когда игрокъ, сидящій подъ рукою, пожелаетъ до сдачи прибавить т. е. увеличить ставку, т. е. поставить какъ говорятъ на конъ, что означаетъ, что онъ желаетъ сыграть въ темную, то такому игроку, даютъ всѣ четыре карты темныя, не открытыя.

Если же слѣдующій партнеръ выставитъ еще большую сумму, которую его сосѣдъ поставилъ на темную, то это означаетъ перетѣмнить и въ данномъ случаѣ, перетѣмнившій такъ же получаетъ четыре темныя карты.

Первое право перетѣмнять принадлежитъ тому кто сидитъ послѣ игрока затѣмнивашаго, но далѣе затѣмнять и перетѣмнять дозволяется и прочимъ игрокамъ.

Всѣ тѣ карты, которыя открыты, должны лежать, передъ игроками, и ни кто не имѣетъ права ихъ брать на руки, исключая только спасовавшихъ, когда игра окончится.

Когда сдача окончена, то сдающій сейчасъ же долженъ вскрыть изъ своихъ четырехъ темныхъ, двѣ карты, а оставшіяся карты отложить.

Количество такъ называемыхъ фалекъ, заранѣе должно быть назначено играющими. Фальками по большей части назначаютъ дамъ и шестерки.

Фалька при тузѣ означаетъ туза, при королѣ— короля, при валетѣ—валета, при десяткѣ—десятку и т. д.

При червяхъ фалька составляетъ червонную масть, при бубнахъ—бубновую масть, при трефахъ—трефовую и при пикахъ—пиковую масть.

Трынкой называются три карты одного значенія, въ числѣ которыхъ можетъ быть и фалька напр. тройка является тогда когда будутъ три туза, или два туза и фалька,—три короля, или два короля и фалька,—три валета или два и фалька и т. д.

Четверикомъ называются четыре карты одинаковаго значенія, куда такъ же можетъ входить и фалька напр. четыре туза, четыре короля, че-

тыре валета и т. д. или три туза и фалька, три короля и фалька и т. д.

Хлюстомъ называется четыре карты одной масти, напр. четыре черви, четыре пики и т. д.

Три карты одной масти и фалька при нихъ такъ же считается хлюстомъ.

Каждая тринка и три карты перебиваются четверикомъ и хлюстомъ.

Тринка старше трехъ картъ, а четверикъ старше хлюста.

Тринка и четверикъ старшей масти, (старшинство мастей обыкновенное, т. е. самая старшая масть черви, болѣе младшая бубны, средняя трефы и наконецъ самая младшая пики) перебиваютъ какъ тринку такъ и четверика младшей масти.

Хлюсть и три карты одинъ передъ другимъ имѣютъ то преимущество, что хлюсть изъ туза, короля и фальки старше всѣхъ остальныхъ хлюстовъ.

Послѣ того какъ сдатчикъ открылъ свои двѣ карты, сидящій на лѣво отъ него разсматриваетъ свои карты и если у него найдется что нибудь изъ выше-означеннаго, то онъ поднимаетъ игру выше, т. е. идетъ какъ выражаются въ гор у, вслѣдствіе чего эта игра и получила свое названіе гор ка.

Если же карты окажутся незначительныя, то онъ пасуетъ.

Игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки не спасуютъ, за исключеніемъ двоихъ, которые могутъ далѣе идти въ гору, т. е. увеличивать игру или кончать ее миромъ.

Если у всѣхъ на вскрышкѣ находятся слабыя карты, а у васъ имѣется четверикъ, то, само собою понятно, вы можете смѣло идти въ гору, такъ какъ здѣсь никакого нѣтъ риска.

Когда у игрока находится на вскрышкѣ двѣ карты разной масти и разныхъ наименованій, то понятно, что у него нѣтъ четверика; по вскрытымъ же картамъ можно узнать и могущую у него образоваться тринку.

Выиграть или проиграть въ эту игру зависитъ отъ того болѣе, на сколько смѣло играетъ игрокъ, такъ какъ сей послѣдній по своей смѣлости и риску очень часто и съ плохимъ карманомъ дѣлаетъ выигрышъ, а робкій зачастую и съ хорошимъ карманомъ хорошо проигрываетъ, такъ какъ все въ дѣлѣ игры счастье, по большей части зависитъ только отъ риска и увеличенія ставокъ.

Г Л А В А XXXII.

Кончинка или палки.

Эта весьма несложная, простая, незамысловатая, легкая игра, очень любима у насъ на югѣ Россіи между тѣми любителями карточной игры, которые въ часы досуга не желаютъ утруждать свою благородную голову размышленіями и расчетами тѣхъ игоръ, къ которымъ принадлежитъ винтъ и т. п.

Въ кончинку можно играть вдвоемъ, втроемъ или вчетверомъ, при чемъ ни записи, ни правила ни сколько не измѣняются, будутъ ли играть вдвоемъ, втроемъ или вчетверомъ,—все равно.

Козырей нѣтъ.

Сдача производится по очереди какъ обыкновенно.

Сдають каждому игроку по четыре карты, а четыре карты кладутъ на столъ и открываютъ ихъ.

Первый ходъ дѣлаетъ тотъ, кто сидитъ по лѣвую сторону сдающаго.

Все зависитъ отъ количества набранныхъ картъ, и чѣмъ ихъ будетъ набрано больше, тѣмъ лучше.

Взятки берутся одинаковыми картами, какъ напр. туза слѣдуетъ брать тузомъ, короля королемъ, даму дамой и т. д.

Кромѣ этого карты можно брать еще и по числу очковъ, при чемъ фигуры не имѣютъ очковъ.

Тузъ считается за 1 очко.

Десятка " " 10 "

Девятка " " 9 "

Восьмерка " " 8 "

Семерка " " 7 "

Шестерка " " 6 "

Пятерка " " 5 "

Четверка " " 4 "

Тройка " " 3 "

Двойка " " 2 "

И такъ напр. на столѣ лежатъ: тузъ, четверка, двойка и тройка вообще сложность очковъ составить 10, а у васъ на рукахъ имѣется какая либо десятка, то вы и берете всѣ четыре карты.

Или еще примѣръ: на столѣ находятся тузъ, двойка, тройка и четверка слѣдовательно тоже 10 очковъ, и вы опять можете взять сразу четыре карты если у васъ десятка, что составляетъ большее преимущество забирая одной картой четыре карты, въ то время когда другія забираютъ по одной, много по двѣ, а нѣкоторые и вовсе ни одной, такъ какъ ихъ карты не соотвѣтствуютъ тѣмъ картамъ, которыя лежатъ открытыми на столѣ.

Каждый валетъ считается самой старшей картой въ колодѣ, и ему дано право забирать всѣ тѣ карты, которыя будутъ лежать на столѣ.

Когда всѣ карты у игроковъ выдутъ, тотъ же сдатчикъ опять раздаетъ всѣмъ по четыре карты и продолжаютъ игру по тому же порядку; что продолжается пока вся колода будетъ роздана. Послѣ чего сдастъ слѣдующій.

При первой сдачѣ сдатчикъ какъ мы сказали кладетъ на столъ открытыя четыре карты, но при послѣдующихъ сдачахъ онъ этого болѣе не дѣлаетъ.

Пасовать ни въ какомъ случаѣ нельзя, а если нечѣмъ взять взятку, то слѣдуетъ по своему усмотрѣнію бросить какую либо карту въ общую кучу открытыхъ картъ, предназначенныхъ къ розыгрышу.

Такимъ же образомъ долженъ поступить и тотъ, кому принадлежить ходъ и когда на столѣ не будетъ ни одной карты, вслѣдствіе того, что ихъ разобрали играющіе.

Болѣе какъ одной взятки брать нельзя, но брать одной картой нѣсколько картъ согласно тому способу о которомъ мы говорили не только можно, но и должно, такъ какъ это прямой путь къ выигрышу.

Двойка трэфъ и десятка бубенъ называются кончинками.

Тѣ игроки у которыхъ окажется одна изъ этихъ кончинокъ, по окончаніи игры приписываютъ себѣ по 1 фишъ. Если же будутъ двѣ,—то 2 фиши.

Ходить кончинками какъ болѣе цѣнными не слѣдуетъ, а такъ же не слѣдуетъ ихъ сбрасывать, а лучше выжидать когда будетъ возможно перебить ими другія одинаковыя карты.

Въ то время когда сдающій откроетъ на столѣ четыре карты и изъ нихъ будутъ двѣ одинаковыхъ или одинъ какой либо валетъ въ томъ числѣ, то ихъ сдатчикъ обязанъ положить въ середину колоды, а вмѣсто нихъ положить другія карты, взятые сверху.

Неразобранныя, послѣднія карты находящіяся на столѣ, имѣетъ право взять къ себѣ тотъ, который взялъ послѣднюю взятку.

Трефовая масть передъ прочими мастями имѣетъ то преимущество, что вся она по счету картъ будетъ длиннѣе чѣмъ у прочихъ партнеровъ, то обладатель такой мастью присчитываетъ себѣ еще 1 фишу.

Какъ счетъ картъ, такъ равно счетъ кончинокъ и тревой масти производится по окончаніи игры.

Тотъ кто взялъ сравнительно прочихъ игроковъ болѣе картъ, тотъ приписываетъ еще 2 фиши.

Каждая игра имѣетъ не болѣе пяти фишъ, имѣетъ двѣ фиши за карты, двѣ за кончинку и одну за тревую масть.

Партія выигранная считается за тѣмъ, кто первый возьметъ въ своей записи цифру 15

Запись производится послѣдовательно такъ:

Въ первой игрѣ предположимъ игрокъ имѣлъ 2 фиши.

Во второй игрѣ предположимъ игрокъ имѣлъ 4 фиши.

Въ данномъ случаѣ первая запись складывается со второю и пишется общая цифра 6.

Въ третьей партіи тотъ же игрокъ положимъ взять 1 фишу.

Зачеркиваетъ 6 и ставитъ 7, приложивъ полученную имъ одну фишу и т. д., но стирать предыдущія записи совсѣмъ не дозволяется, такъ какъ онѣ должны служить провѣрочными цифрами, вслучаѣ могущаго произойти недоразумѣнія, явившагося отъ нечаянной или умышенной ошибки.

Если у игрока до цифры 15, т. е. до окончанія партіи остается взять 1 или 2 фиши, то онъ можетъ по срединѣ игры прикончить ее, если надѣется взять на одну или двѣ кончинки, или имѣетъ семь трейфъ.

Расчетъ въ кончинку можно производить согласно условію игроковъ или по недобраннѣмъ до слѣдующей партіи (15 очковъ) опредѣляя каждый очекъ числомъ копѣекъ или рублями или же тѣмъ кушемъ, который такъ же по предварительному условію опредѣленъ играющими, и который долженъ ставиться въ общую кассу, изъ которой и беретъ выигравшій. А кассу конечно вновь пополняютъ игроки.

Иногда при игрѣ въ эту кончинку устанавливаются такъ, чтобы и фигуры имѣли извѣстное число очковъ, при чемъ назначаютъ обыкновенно фигурамъ такую стоимость:

Валетъ	11	очковъ.
Дама	12	„
Король	13	„

Прочія карты по своимъ очкамъ т. е. десятка 10, девятка 9 и т. д., тузъ же считается за 1 очко.

При этомъ такъ какъ король является самой старшей картой, то онъ имѣетъ право брать не только короля но и нѣсколько картъ, очки которыхъ въ общей сложности равнялись бы числу 13; тоже самое право имѣетъ дама и валетъ.

При этомъ валетъ той силы, которую мы видѣли въ первой игрѣ т. е. силы и права забирать всѣ карты находящіяся открытыми на столѣ,—не имѣетъ. Всѣ же остальные правила остаются безъ всякаго видоизмѣненія.

КОНЕЦЪ ВТОРОЙ И ПОСЛѢДНЕЙ ЧАСТИ.

Важная опечатка:

На стран. 46 сверху на 11 строкѣ нанечатано:

Всѣ четыре туза на одной рукѣ 2000

Надо читать " " " " 4000



2007043883